

# TILT

MICRO-JEUX-VIDEO

**ACTUEL**

**CRÉER SA SOCIÉTÉ**

**PONCTUEL?**

**COMMODORE PLUS 4**

**ATARI 130XE**

**COMMODORE 16**

**INTELLECTUEL**

**LA SCIENCE AU MICRO**

**DÉMENTIEL**

**UNE NOUVELLE RACE DE PROFS**

M 3085-22-17,50 F

N° 22-MENSUEL JUIN 1985-17,50 F-BELGIQUE: 130 FB-SUISSE: 6 FS-CANADA: 3 \$ CANADIENS-MAROC: 20 DH-ESPAGNE: 375 PESETAS



## TUBES



de ceux-ci, une visite à l'hôpital vous fera perdre de précieuses secondes. Car, bien entendu, la bombe déposée est à retardement et la réussite de votre entreprise dépendra du temps écoulé avant son désamorçage. Ce logiciel présente une animation graphique intéressante. La multitude de tableaux et de circonstances proposés au joueur est impressionnante et donne à ce programme toute la dimension d'un bon logiciel d'action. (K7 Bug Byte, pour C 64.)

Type : action et adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

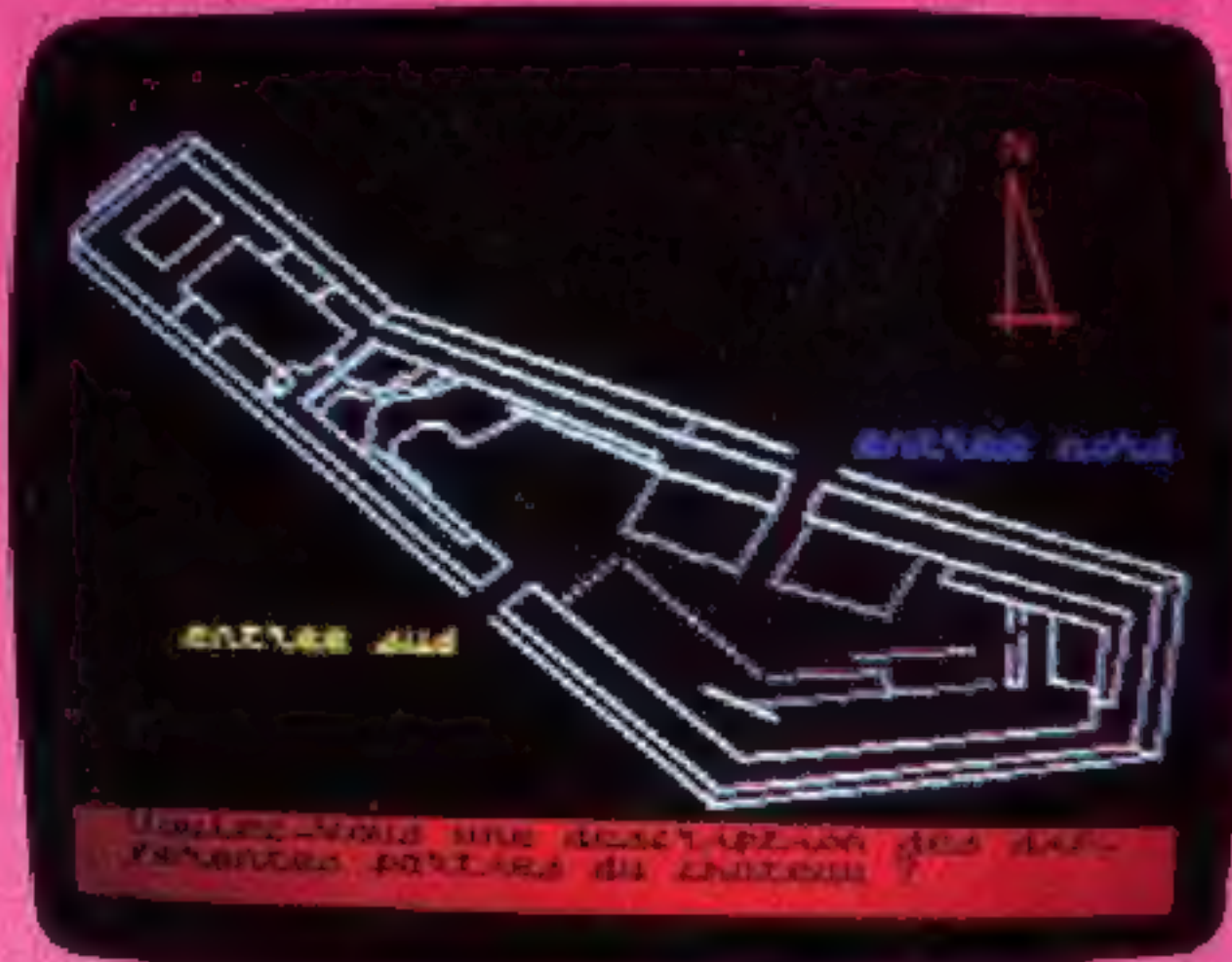
Bruitage : ★★★

Prix : B

### MONTSÉGUR

#### Nérésie

En 1244, la forteresse de Montségur en Ariège où étaient réfugiés les Albigeois fut assaillie et prise par les croisés signifiant l'arrêt de mort de la secte religieuse des



Cathares. Pas de panique, ce n'est pas une leçon d'histoire, mais juste une introduction à ce jeu d'aventure.

En villégiature dans le Midi, vous faites la connaissance d'un vieillard moribond qui se targue d'être l'unique descendant des fameux Cathares. Il vous confie un parchemin, véritable clé pour accéder au Saint Graal et à la pierre philosophale. Manque de chance le message est codé selon un langage cabalistique utilisé par les anciens Cathares pour communiquer en public et le vieil homme a juste le temps de vous en traduire quelques passages. Il en ressort qu'il existe un lieu appelé la Montagne Sacrée (le piton rocheux du château de Montségur) où se cache la pierre et un moyen de remonter le temps pour percer les secrets du Saint-Graal.

Monarque, Imbert de Salos et le deuxième témoin mystérieux, qui seuls savent où se trouve la pierre philosophale. Attention, le «transporteur» mal utilisé vous projette dans les griffes d'un tripanosaure ou dans le néant interstellaire.

Les instructions comprenant le but du jeu, le plan du château de Montségur et le vocabulaire sont chargées sur une face de la cassette de jeu. L'autre est consacrée au jeu lui-même. Pas très commode pour qui ne possède pas d'imprimante ou de mémoire éléphantique. Un jeu intéressant qui fait remonter le fil de l'histoire. (K7 Norsoft, pour Oric 1/Atmos.)

Type : aventure historique

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

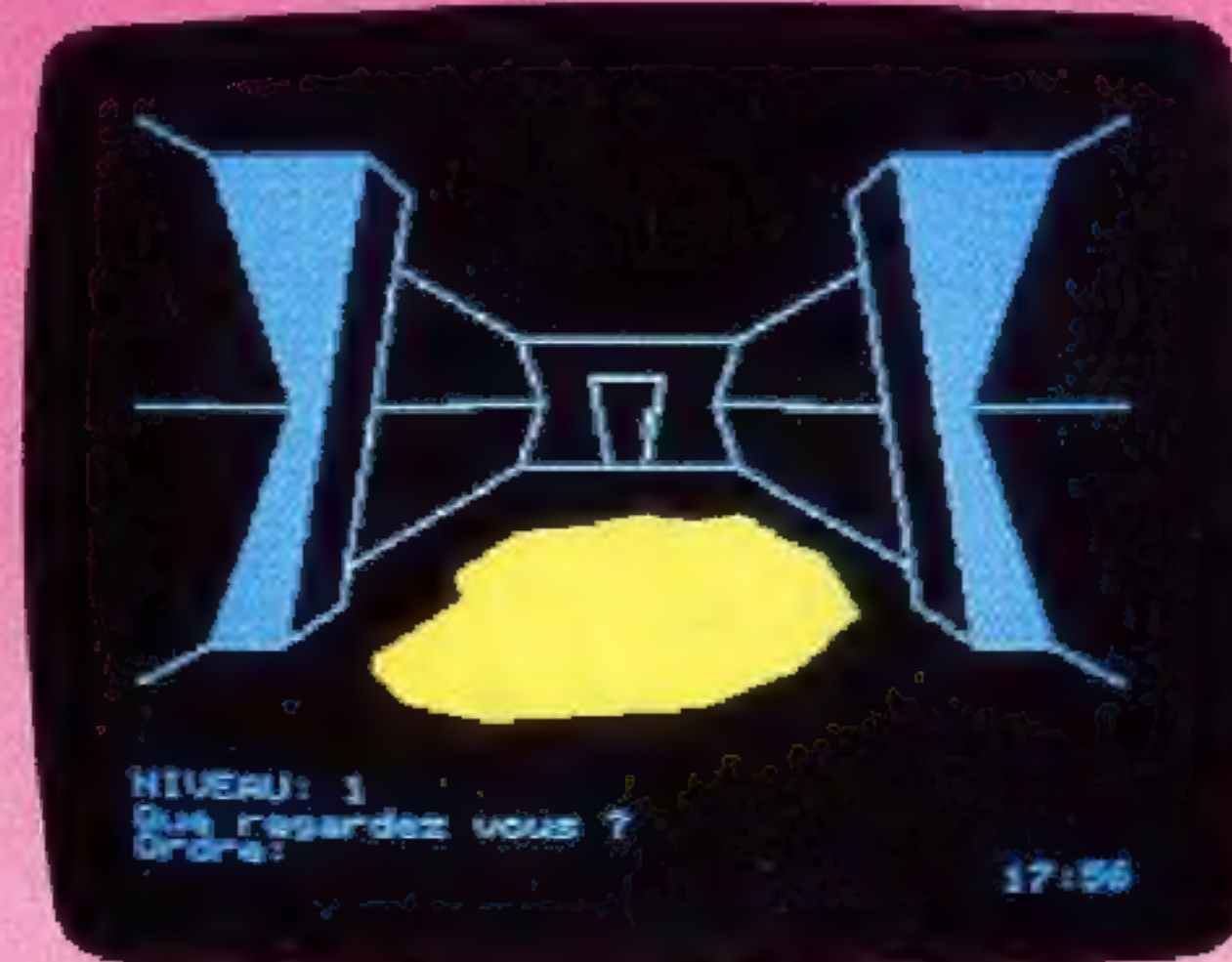
Bruitage : —

Prix : B

### LE RETOUR DU DOCTEUR GENIUS

#### Pour adeptes !

Le manoir du docteur Génius a eu ses adeptes. Ils retrouveront avec un plaisir mêlé d'effroi le terrible docteur dans un vaisseau spatial, dans lequel on risque la mort à chaque pas. Les flaques ne sont pas d'eau mais d'acide, la climatisation se dérègle et rend l'air irrespirable, des portes anonymes cachent des engins mortels, etc. *Le retour du docteur Génius* est plus difficile à résoudre que son prédécesseur. Les amateurs



du genre seront comblés. Les autres risquent de demeurer sceptiques. Car ce logiciel pêche par ses textes, qui semblent bâclés. Une énorme faute d'orthographe «agrément» l'introduction, et certaines répliques de l'ordinateur, qui se veulent humoristiques, frôlent de bien près la vulgarité. La qualité croissante des logiciels oblige à devenir de plus en plus exigeant. Il ne faut surtout pas tomber dans la facilité de la production «à la chaîne». Pour rester chez Loriciels, un jeu d'aventure comme *Le Diamant de l'île maudite* a une toute autre tenue. (K7 Loriciels, pour Oric/Atmos.)

Type : jeu d'aventure

Intérêt : ★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : —

Prix : B

### AIR BATTLE

#### Pas de pitié

Comme le célèbre Baron noir de la guerre de 14-18, vous n'avez qu'un idéal : descendre à l'aide de vos mitrailleuses d'enfer, les avions ennemis qui se pointent dans votre collimateur. Pour corser la difficulté, vous ne pouvez distinguer vos amis de vos ennemis que par leur attitude. Gardez un œil sur le rétroviseur et sur vos réserves de munitions et de fuel. Il serait



indigne de vous de «crasher» pour cause de panne d'essence. Un jeu d'aventure qui ne brille pas par son originalité, mais assez rigolo à l'usage. Le bruit des hélices est hallucinant de vérité. (Cartouche Philips, pour Videopac + et Jopac.)

Type : aventure

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

### HELICOPTER RESCUE

#### Sauvetage

Votre escadrille s'est fait attaquer en traître. Beaucoup de pilotes ont péri dans les échauffourées, d'autres ont pu s'éjecter à temps et errent maintenant dans le désert





*Le Spécialiste Logiciel de Paris*

**☎ (1) 355.63.00**

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

**ORIC / ATMOS  
COMMODORE  
MSX  
ATARI**

**+ de 1000 titres**

COMMODORE 64			SPECTRUM			O R I C					
ENTOMBED ULTIMATE.....	160	C	SUPER CHESS III.....	135	C	SKI STAR 2000.....	120	MANIC MINER.....	130		
CONAN.....	180	D	INTERDICTION PILOT.....	240	C	911 TS.....	100	BASIC TURBO.....	140		
PIT STOP II.....	120	C	COMBAT LYNX FRANÇAIS..	110	C	SQUASH.....	100	TRIATHLON.....	130		
IMPOSSIBLE MISSION.....	140	C	KONG STRIKES BACK.....	89	C	SUPERSTAR CHALLENGE...	110	MEURTRE A GRANDE			
SPY VERSUS SPY.....	80	C	DALEY THOMPSON			DRAGONTOHC.....	120	VITESSE.....	180		
SPITFIRE 40 FRANÇAIS....	160	C	DECATHLON.....	89	C	MOON CRESTA.....	110	MACADAM BUMPER.....	180		
BC'S QUEST II FRANÇAIS..	130	C	RALLY II FRANÇAIS.....	175	C	MACADAM BUMPER.....	180	LE RETOUR DU DR GENIUS...	140		
QUASIMODO.....	120	C	CP GRAPH FRANÇAIS.....	180	C	SPY HUNTER.....	89				
BRUCE LEE.....	89	C	HUNCHBACK II.....	89	C	BASEBALL.....	79				
BRUCE LEE.....	99	D	GESTION DE FICHIERS			GIFTS FROM THE GODS...	89				
BEACH HEAD.....	89	C	FRANÇAIS.....	180	C	FIGHTER PILOT FRANÇAIS..	70				
BEACH HEAD.....	99	D	MISSION DELTA FRANÇAIS.	120	C	RAID OVER MOSCOW.....	69				
FORT APOCALYPSE.....	89	C	KIKEKANKOI FRANÇAIS....	180	C	HOBBIT.....	150				
FORT APOCALYPSE.....	99	D	TANK BUSTER.....	110	C	VOX.....	185				
RAID OVER MOSCOW.....	89	C	MACADAM BUMPER			3D MOVER FRANÇAIS.....	185				
RAID OVER MOSCOW.....	99	D	FRANÇAIS.....	180	C	COMBAT LYNX FRANÇAIS..	150				
ON COURT TENNIS FRANÇAIS	140	C	LA VILLE INFERNALE			ALIEN 8... FRANÇAIS.....	140				
ALIEN FRANÇAIS.....	140	C	FRANÇAIS.....	120	C	KNIGHT LORE... FRANÇAIS	140				
COMBAT LEADER FRANÇAIS	210	C/D	D A O FRANÇAIS.....	120	C						
BATTLE FOR NORMANDY			MEURTRE								
FRANÇAIS.....	210	C/D	A GRANDE VITESSE.....	180	C						
FIGHTER PILOT FRANÇAIS..	120	C	PROJECT VOLCANO français.	160	C						
FIGHTER PILOT FRANÇAIS..	180	D	MUSIC COMPOSER.....	120	C						
SOLO FLIGHT FRANÇAIS....	180	C/D	JET SET WILLY.....	99	C						
FLIGHT SIM II FRANÇAIS..	570	D	HOUSE OF USHER.....	80	C						
FLIGHT SIM II FRANÇAIS..	490	C	PYJAMARAMA.....	120	C						
SUMMER GAMES.....	180	C	HUNTER KILLER.....	110	C						
BASEBALL.....	130	C	HARRIER ATTACK.....	80	C						
MURDER ON THE			STAR COMMANDO.....	99	C						
ZINDEURNEUF.....	160	C	FRUTY FRANK.....	80	C						
GLIDER PILOT.....	150	C	MANIC MINER.....	99	C						
LODE RUNNER.....	140	C	HOBBIT.....	140	C						
SUPERSTAR CHALLENGE...	130	C	DEFEND OR DIE.....	110	C						
ARCHON.....	140	C	BATTLE FOR MIDWAY.....	135	C						
SPY VERSUS SPY.....	140	C									
BROADSIDES.....	490	D									
RENDEZ-VOUS WITH RAMA	260	D									
SPY HUNTER.....	95	C									
FAHRENHEIT 451.....	260	D									
COMBAT LYNX FRANÇAIS..	150	C									
TANKBUSTERS.....	140	C									
AMSTRAD			M. S. X.			ATARI			MATERIEL		
KNIGHT LORE FRANÇAIS...	140	C	KUNG FU.....	240	K	DROPZONE.....	90	C	COMMODORE 64 PERITEL		
EXECUTION.....	89	C	BUCK ROGERS.....	170	C	QUASIMODO.....	110	C	+ LECTEUR K7 1530 +		
GHOSTBUSTERS FRANÇAIS	110	C	ZAXXON.....	170	C	MR DO.....	90	C	AUTOFORMATION.....	2700	
WORLD CUP FOOTBALL....	89	C	CUBE INFORMATIQUE			PAC MAN.....	90	C	COMMODORE 64 PERITEL...	2390	
FIGHTER PILOT FRANÇAIS..	110	C	FRANCE.....	290	C	DIG DUG.....	90	C	LECTEUR 1541.....	2490	
			HOBBIT 64 K.....	210	C	F15 STRIKE EAGLE.....	150	C	MONITEUR COULEUR		
			737 FLIGHT SIMULATOR...	160	C	GRIDRUNNER.....	90	C	OSCAR.....	2590	
			HERO.....	120	C	FORT APOCALYPSE.....	90	C	IMPRIMANTE MPS 802.....	2590	
			TENNIS.....	220	K	ATTACK OF THE MUTANTS			QUICKSHOT II.....	120	
			BLAGGER.....	120	C	CAMELS.....	90	C			
			HOLE IN ONE.....	280	K	NATO COMMANDER.....	90	C			
			GHOSTBUSTERS FRANÇAIS.	160	C	BLUE MAX.....	90	C			
						ENCOUNTER.....	90	C			
						SOLO FLIGHT FRANÇAIS...	150	C			
						SPITFIRE ACE.....	90	C			
						BRUCE LEE.....	90	C			
						AZTEC CHALLENGE.....	90	C			
						ZAXXON.....	90	C			
VENTE PAR CORRESPONDANCE											
Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitaine											
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chèque bancaire à l'ordre de Coconut.</li> <li>• Frais de port 20 FF.</li> <li>• Pas de contre-remboursement</li> <li>• Réservation possible par téléphone.</li> </ul>											

- démonstration permanente
- les derniers logiciels

- des spécialistes
- des exclusivités

- des imports
- un club (moins 10 %)



# TUBES

vous sont offertes en ce qui concerne la formation de votre équipe : gardien de but plus ou moins habile, une défense ou une attaque extrêmement rapide, etc. Selon votre stratégie sur le terrain, à vous de définir l'équilibre adéquat entre vos joueurs. Le match se déroule en deux demi-périodes de douze minutes. Vous y retrouverez l'atmosphère des grands stades. Corners, hors-jeu, coups-francs, bien qu'invisible sur le terrain, l'arbitre saura y faire régner la loi ! (Cartouche CBS Electronic, pour console Coleco-*vision* ou Adam.)

Type : simulation sportive

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : D

## UP'N DOWN

### Course poursuite

Au volant d'une petite « Buggy », vous voici lancé dans la course. A l'écran, un enchevêtrement de routes traverse champs et montagnes. Vos concurrents sont déjà lan-



cés, il vous faut maintenant devenir un as de la conduite acrobatique.

Votre machine est d'un maniement fort simple : une poussée du joystick vers l'avant et la buggy suit fidèlement la route qui s'ouvre devant elle. Mais voilà que surgit un de vos adversaires : freinez, puis dans

une ligne droite propice, pressez la gâchette du joystick et c'est le saut dans les airs. Pour peu que vous n'atterrissiez pas dans un champ de betteraves, la poursuite continue. A chaque carrefour, vous devez choisir votre direction. Certaines routes sont des cul-de-sacs et n'oubliez jamais qu'il rôde par ici de dangereux tanks écraseurs. Tout au long de votre course, ramassez les drapeaux et autres objets qui encombrant la chaussée. C'est autant de points de bonus gagnés.

Dans un graphisme quelque peu simpliste, *Up'n Down* trouve néanmoins tous les ingrédients d'un jeu d'adresse stimulant. (K7 Sega, pour C 64.)

Type : adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

## TRIATHLON

### En forme

Les épreuves du triathlon exigent des qualités sportives complètes : force, vitesse, concentration. Les trois sports sont en effet le tir à l'arc, l'aviron et l'athlétisme. Le tir à l'arc s'effectue sur une cible mobile et par vent variable. Le tir doit s'ajuster latéralement et verticalement. Que l'on déclenche le tir une fraction de seconde trop tôt ou trop tard, et le centre de la cible est raté. L'angle de tir, quant à lui, se règle en fonction de la durée d'appui de la touche de tir. Et chaque coup diffère du précédent, car le vent qui souffle dans le dos modifie la vitesse et la trajectoire de la flèche.

On n'accède à la deuxième épreuve qu'en cas de qualification à la première. Pour battre l'ordinateur à l'aviron, un rythme parfait s'impose. Nage, retour des avirons. De la précipitation, et les rames se bloquent, pendant que la yole adverse prend du champ... La dernière épreuve est aussi la plus difficile. Quoique très différente, elle rappelle irrésistiblement les terribles courses du décathlon. La

force nécessaire à l'épaulé-jeté se trouve en frappant le plus rapidement possible la barre de ce pauvre *Oric* — qui n'en demandait pas tant ! Et plus l'on tarde, plus l'exploit devient improbable, car l'indicateur de fatigue vire rapidement au rouge...

Tous les sportifs sur *Oric/Atmos* frustrés et jaloux de *Decathlon* et autres *Hyper-sports* vont se précipiter sur *Triathlon*. Les épreuves choisies sont très différentes les unes des autres, y compris en ce qui concerne



la façon de jouer (ce n'est pas toujours le cas), le graphisme est excellent et l'animation sonore étonnante pour la machine. (K7 Ere Informatique, pour *Oric/Atmos*.)

Type : simulation sportive

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

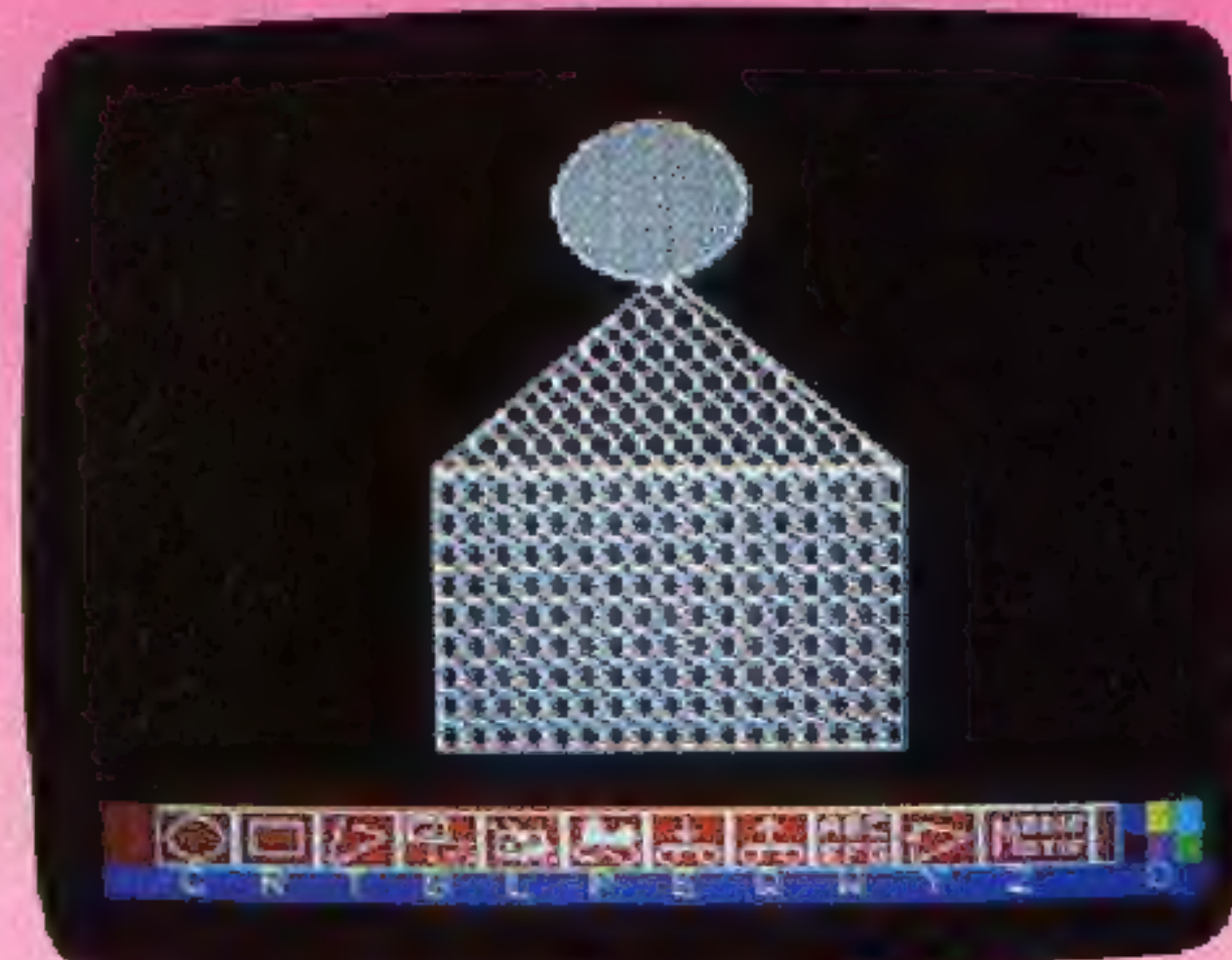
Bruitage : ★★★★★

Prix : B

## MASTER PAINT

### L'as du pinceau

Avec un soupçon de talent, un brin d'imagination, un *Oric 1/Atmos* et la cassette *Master Paint*, sans vouloir rivaliser avec Rembrandt, vous arriverez facilement à vous faire plaisir. Plus besoin de sortir la langue pour faire des cercles, de se munir d'un cordeau pour tirer des rectangles ou des triangles, ni d'acheter du papier calque pour recopier ou des tubes de gouache (sept couleurs sont à votre disposition). La seule chose à faire, c'est de sélectionner la fonction correspondante du logiciel. Parmi les autres fonctions intéressantes,





# MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

**VOUS CONNAISSEZ LE CHOIX ET LES PRIX MICROMANIA!  
DECOUVREZ MAINTENANT LE SERVICE \* CLUB!**

## ATARI 2600 239 F

DECATHLON  
PITFALL II  
PRESSURE COOKER  
HERO  
SPACE SHUTTLE  
RIVER RAID  
ENDURO  
PITFALL  
BEAM RIDER

## SUPER PROMOTION 75 F

TOUTANKHAM  
CYRUSS  
STAR WARS ARCADE  
Q BERT  
POPEYE

## MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 119 F

ICE TRECK  
BEAUTY AND THE BEAST  
SWORD AND SERPENT  
DEMON ATTACK  
DRAGON FIRE  
DRACULA  
NOVA BLAST  
SAFE CRACKER  
WHITE WATER  
POPEYE **75 F**

## COLECOVISION

DECATHLON ..... 275 F  
HERO ..... 275 F  
PITFALL II ..... 275 F  
PITFALL ..... 275 F  
RIVER RAID ..... 275 F  
BEAM RIDER ..... 275 F  
ZENJI ..... 275 F  
SUB ROC ..... 275 F  
TENNIS ..... 329 F  
WING WAR ..... 399 F

## SUPER PROMOTION

BC'S QUEST  
FOR TIRES ..... 129 F  
POPEYE ..... 75 F

## TO7/TO7-70/MOS

ELIMINATOR ..... 110 F  
PULSAR II ..... 120 F  
YETI ..... 145 F

### TO7/70-MOS

ECHECS 3.7 ..... 110 F  
1815 ..... 135 F  
MEURTRE GDE VITESSE ..... 155 F  
AIGLE D'OR ..... 160 F  
SCRABBLE (FR) ..... 245 F

### MOS

CROCKY II ..... 110 F  
MILLIONNAIRE (ERE) ..... 125 F  
VOX (ERE) ..... 160 F  
MISSION DELTA (ERE) ..... 160 F  
FLIPPER ..... 160 F  
STANLEY ..... 125 F  
TABLO 5 ..... 225 F  
SPACE SHUTTLE ..... 299 F  
FORTH ..... 299 F  
EMPIRE ..... 239 F

## ZX 81

3D FORMULE 1 (ERE) ..... 70 F  
INTERCEPTEUR COBALT (ERE) ..... 90 F  
BUDGET FAMILIAL (ERE) ..... 90 F  
3 D NORT ..... 85 F  
COBRA ..... 85 F  
RUINE ..... 75 F  
TRAFFIC ..... 75 F  
TENNIS ..... 80 F  
ARGOLATH ..... 140 F  
GRAPHIX 81 ..... 150 F  
ZX CHESS II ..... 140 F  
FORTY NINER ..... 85 F  
ROCKET MAN ..... 85 F  
3D MONSTER MAZE ..... 80 F

## TI 99/4A SUPER PROMOTION

Q-BERT ..... 75 F  
FROGGER ..... 75 F

## ORIC/ATMOS

MR WIMPY ..... 49 F  
MISSION DELTA ..... 89 F  
BUDGET FAMILIAL ..... 99 F  
ZOOlympics ..... 119 F  
MILLIONNAIRE (ERE) ..... 109 F  
CITE MAUDITE (ERE) ..... 125 F  
MICROSAPIENS (ERE) ..... 125 F  
FRELON ..... 125 F  
STANLEY ..... 125 F  
1815 ..... 129 F  
TRIATHLON (ERE) ..... 135 F  
COBRA PIN BALL NF ..... 120 F  
MACADAM BUMPER (ERE) ..... 145 F  
DIAMANT ILE MAUDITE ..... 145 F  
3D FONGUS ..... 145 F  
AIGLE D'OR ..... 160 F  
RETOUR DR GENIUS ..... 160 F  
FLIPPER ..... 160 F  
MASTER PAINT ..... 225 F  
LORIGRAPH ..... 260 F

## APPLE

BRUCE LEE ..... 245 F  
DALLAS ..... 245 F  
CONAN ..... 275 F  
GHOST BUSTER ..... 275 F  
PITFALL II ..... 275 F  
HERO ..... 275 F  
DESIGNER'S PENCIL ..... 275 F  
TRACER FUNCTION ..... 275 F  
MIND SHADOW ..... 275 F  
SPACE SHUTTLE ..... 275 F  
SEVEN CITIES OF GOLD ..... 375 F  
PINBALL CONSTRUCTION SET ..... 375 F  
LODE RUNNER ..... 295 F  
AXIS ASSASSIN ..... 375 F  
ONE ON ONE ..... 375 F  
SCRABBLE (FR) NF ..... 345 F  
SUMMER GAMES ..... 440 F  
FLIGHT SIMULATOR II ..... 490 F  
SCOOP ..... 275 F  
TRANSAT ..... 269 F

**5 F de réduction  
supplémentaire à valoir  
sur la carte de fidélité.**

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.  
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour vous assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!  
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.

**BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE  
Votre jeu chez vous dans 48 h\*  
en téléphonant au 16 (93) 42.57.12**

\* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.  
Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

**SPECIAL  
PROMOTIONS**

## AMSTRAD<sup>GB</sup>

FOREST AT WORLD END ..... 65 F  
JEWELS OF BABYLON ..... 75 F  
FRUTY FRANKY ..... 75 F  
MESSAGE FROM ANDROMEDA ..... 75 F  
FANTASIA DIAMOND ..... 89 F  
TECHNICIAN TED ..... 89 F  
HUNCHBACK ..... 75 F  
ST SNOOKER ..... 89 F  
FLIGHT 737 ..... 79 F  
FOOTBALL MANAGER ..... 89 F  
MANIC MINER ..... 89 F  
GHOULS ..... 89 F  
JET SET WILLY ..... 89 F  
PYJAMARAMA ..... 95 F  
HARRIER ATTACK ..... 99 F  
RETURN TO EDEN ..... 99 F  
STAR COMMANDO ..... 99 F  
GHOST BUSTER ..... 105 F  
BATTLE FOR MIDWAY ..... 115 F  
MISSION DELTA (ERE) ..... 110 F  
MICRO SAPIENS (ERE) ..... 125 F  
MILLIONNAIRE (ERE) ..... 125 F  
COBRA PIN BALL NF ..... 120 F  
MACADAM BUMPER (ERE) ..... 140 F  
MYSTERE DE KIKEKANKOI NF ..... 145 F  
RALLYE II NF ..... 155 F  
MEURTRE A GRANDE VITESSE ..... 160 F  
ZEN ASSEMBLEUR ..... 199 F

### NOUVEAUTÉS!

BEACH HEAD ..... 95 F  
RAID OVER MOSCOU ..... 95 F  
BRUCE LEE ..... 95 F  
POLE POSITION ..... 95 F  
DECATHLON NF ..... 95 F  
SORCERY ..... 105 F  
FIGHTER PILOT ..... 105 F  
KNIGHT LORE ..... 109 F  
EVERYONE ISA WALLY ..... 105 F  
ART WORK ..... 115 F  
3D STARSTRIKE ..... 115 F  
3D FIGHT (Fr) ..... 115 F  
AMELIE MINUIT (ERE) ..... 125 F  
CHESS III ..... 135 F  
STRESS (Fr) ..... 130 F  
PLANETE BASE (Fr) ..... 135 F  
SERIE NOIRE ..... 145 F  
AVENTURES AU CHATEAU ..... 145 F  
GESTION DE FICHIER ..... 160 F

### LIVRES

#### MICRO-APPLICATIONS

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR ..... 249 F  
MAITRISER CPM SUR CPC ..... 149 F  
TRUCS ET ASTUCES DU CPC 64 ..... 149 F  
LE LANGAGE MACHINE DU CPC 129 F  
PROGRAMMES BASIC pr CPC ..... 129 F  
LE BASIC AU BOUT  
DES DOIGTS ..... 149 F  
PEEK ET POKES DU CPC ..... 99 F  
JEUX D'AVENTURE SUR CPC ..... 129 F

## MSX<sup>GB</sup>

MANIC MINER ..... 90 F  
JET SET WILLY ..... 90 F  
SUPER CHESS ..... 99 F  
HYPER VIPER ..... 99 F  
HUSTLER ..... 115 F  
CHUCKY EGG ..... 119 F  
GHOST BUSTER NF ..... 139 F  
DECATHLON NF ..... 139 F  
BEAM RIDER NF ..... 139 F  
HERO NF ..... 139 F  
PITFALL NF ..... 139 F  
RIVER RAID NF ..... 139 F



l'affichage des coordonnées permet de positionner exactement les points stratégiques de votre chef-d'œuvre et la loupe de grossir l'intérieur d'un cadre de 36 x 24 points puis de le transformer. Six motifs de remplissage, ainsi que deux routines d'écriture (trois épaisseurs de trait) modifiables à souhait vous ouvrent grand les portes du graphisme. Tous les dessins sont mémorisables.

Un logiciel complet et assez souple auquel on ne peut reprocher qu'une chose : un système de déplacement par clavier qui manque de précision car beaucoup trop rapide. (K7 Ere Informatique, pour Oric 1/Atmos.)

Type : simulation de dessin

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

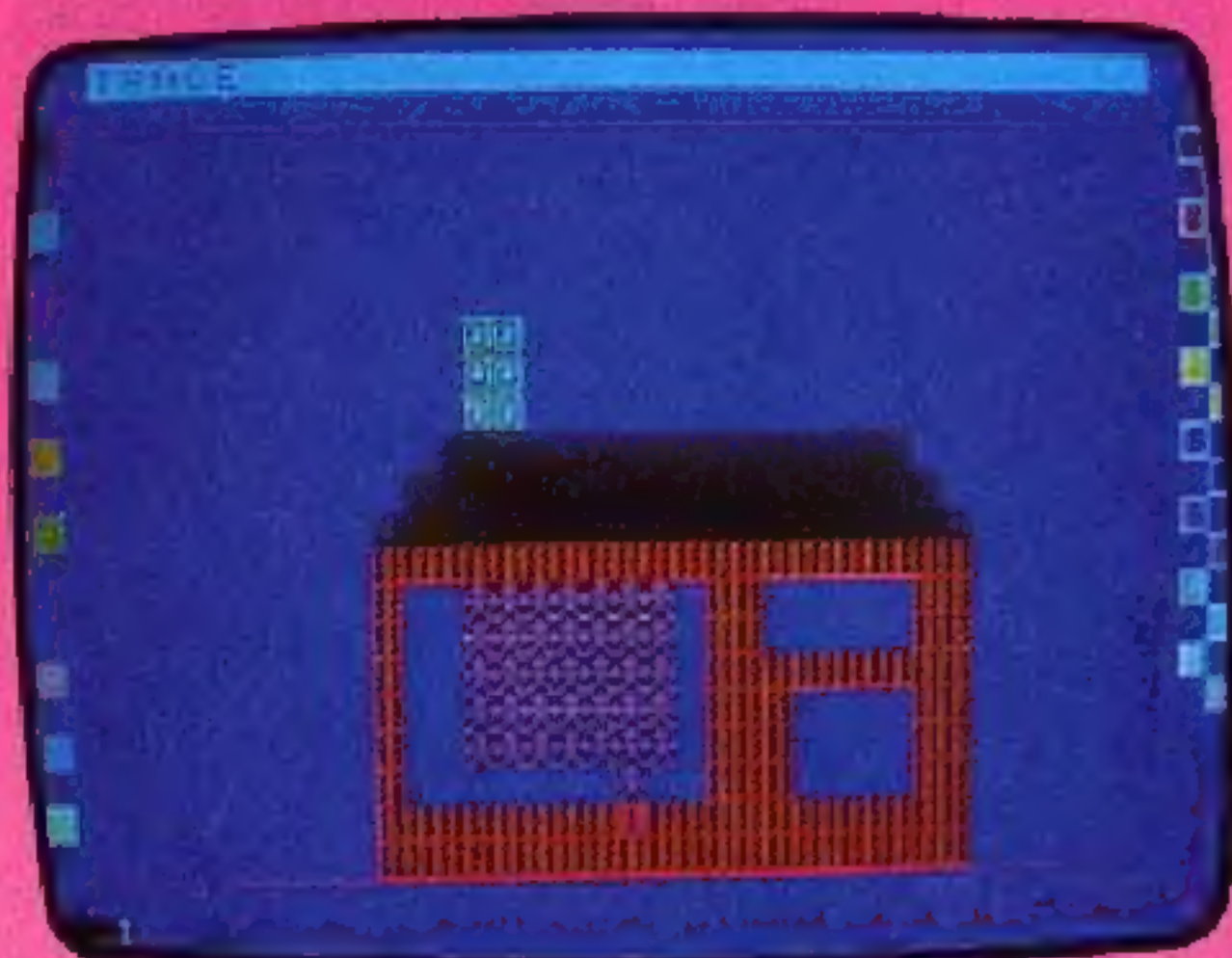
Bruitage : —

Prix : C

## IMAGIX

### Les Beaux-Arts

Transformez-vous l'espace d'un après-midi en un peintre, qui plus est de l'école impressionniste. En effet, votre dessin se travaille par petites touches ou symboles graphi-



ques préalablement coloriés, assemblés sur votre écran pour obtenir une image d'ensemble entièrement maléable. Pour ce faire, vous utiliserez différentes fonctions et sous-fonctions : « tracé » du caractère élu pour esquisser les grandes lignes, « reproduction » pour peaufiner les détails ou écrire un texte, « changement de couleur » et « création ». Vous construisez vous-même votre caractère (un ensemble de 80 points qui composent les 1 000 petites cases de l'écran) comprenant le symbole et son fond aux couleurs de votre palette. Si les combinaisons sont infinies, seulement 120 caractères peuvent être mémorisés simultanément, s'ajoutant aux symboles classiques d'écriture et de numérotation. Une fonction « animation » vous permet de donner vie à 16 d'entre eux et « sauvegarde » de constituer un porto-folios.

Ce logiciel comporte de vastes possibilités et un graphisme soigné, pour peu que l'on

ait eu l'idée judicieuse de faire une maquette. Cela évite les erreurs de volume et les fautes de raccord. (Cartouche Exelvision pour EXL 100.)

Type : jeu graphique

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : —

Prix : n.c.

## STORY BOARD

### Création de BD

Plus qu'un simple logiciel de composition graphique, *Story Board* vous offre la possibilité de créer vos dessins et de les animer



en véritable « cartoon ». Dès le chargement du programme, l'écran se divise en cinq zones de travail. La zone A représente votre plan de création graphique : sur neuf carrés de huit repères sur huit, c'est ici que vont prendre forme les figures créées. C'est sur la partie C de l'écran que vont se reproduire, à échelle réduite, vos travaux effectués dans la première partie énoncée. Cette méthode de travail vous permet un dessin



précis et recherché. Ces zones B et D concernent le choix entre les multiples possibilités offertes par ce logiciel. Ainsi, la zone « Board » correspond aux ordres de composition graphique. Création des points, effacement, rotation ou déplacement latéral de la figure créée, tous les mouvements sont possibles par symétrie ou glissement. Mais c'est dans la zone D, nommée « Story » que va véritablement prendre corps votre animation graphique. Les plans peuvent être corrigés, adaptés puis projetés sur l'écran. La sauvegarde sur cassette, l'écriture de fichier et la relecture de ces programmes vous plongeront dans le monde fascinant de la création. (K7 Language et Informatique, pour MO 5 et TO 7.)

Type : création et animation graphique

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : —

Prix : n.c.

## PSYCHEDELIA

### Recherche graphique

Venez rêver dans l'étonnante recherche graphique de ce logiciel d'effets psychédéliques. Différents paramètres définissent une multitude de figures aux couleurs variées. A vous de créer maintenant votre mouvement, de définir la symétrie des effets ainsi que le déplacement de la mire centrale sur l'écran. Toutes ces manœuvres s'opèrent de façon simultanée sur le clavier et sur le joystick. Au premier abord, vous obtiendrez des images kaléidoscopiques d'une vivacité étonnante, tant sur le plan des couleurs qu'au niveau de l'animation graphique. Vous pouvez créer une suite de « mouvements » et d'effets lumineux variés. La mise en mémoire de 255 pas laisse carte blanche à votre Imagination. Les délires de l'image éblouiront votre écran ! (Cassette Lamasoft pour C64.)

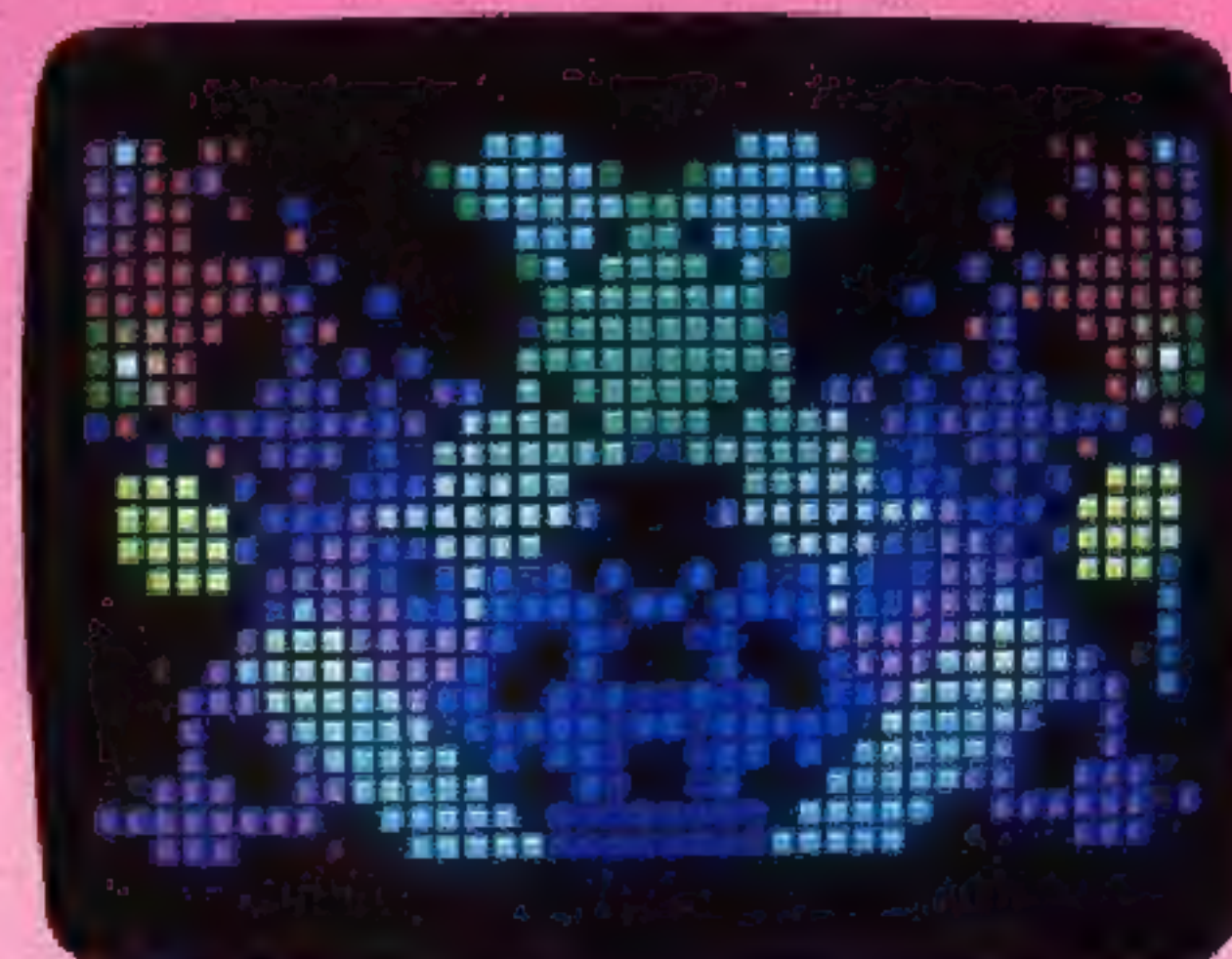
Type : création graphique

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : —

Prix : n.c.





## HERCULE

### L'étoffe des dieux

Plutôt que de rêver de la force d'Hercule vous feriez mieux d'avoir le sens d'orientation de Thésée. Perdu dans un labyrinthe peuplé de monstres affamés, Hercule doit dénicher les douze pommes d'Or et trouver la sortie. Si les pommes se situent toujours au même endroit, l'organisation du dédale n'est jamais identique. Seul le fait de manger 2 000 petits points de constitution qui jonchent le sol lui permet d'affronter les Minotaures. Attention ils en dévorent aussi et chaque collision équivaut à une vie en moins. Victorieux (l'erreur n'est pas divine) Hercule sort du labyrinthe pour déboucher sur le célèbre lac de Symphale : terrain troué comme du gruyère et bombar-



dement de cailloux par des oiseaux lapideurs. Prenez vos flèches et bandez votre arc. Sept niveaux de jeu sont disponibles dans ce jeu 100 % langage machine. (K7 Informations, pour MSX.)

Type : arcade

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

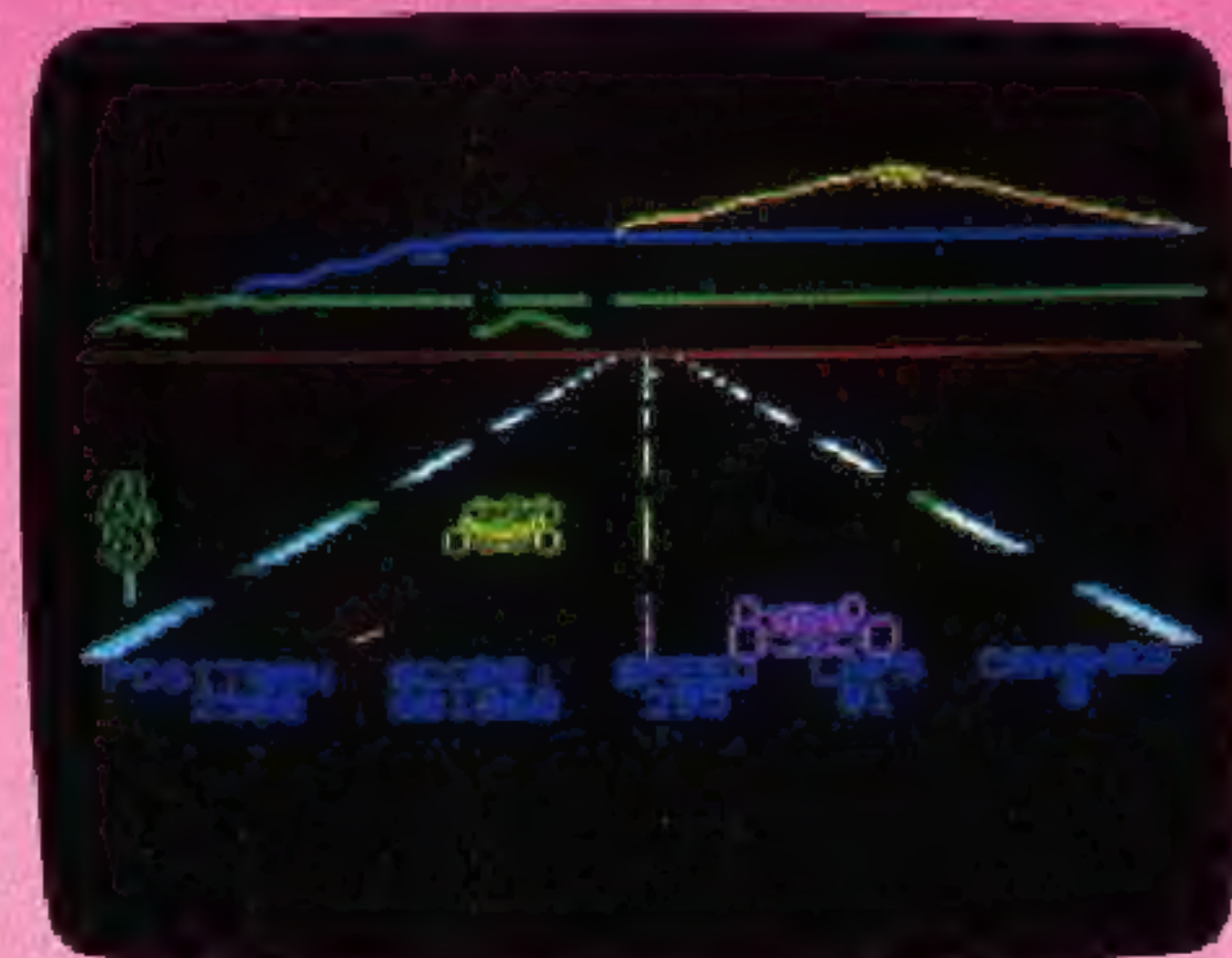
Bruitage : ★★★

Prix : B

## STARTER 3D

### Pied au plancher

Tours de qualification. La piste est libre. Concentration pour tenir la trajectoire idéale en virages, à raser la corde. Les vira-



ges s'enchainent, le paysage défile au loin. Il est indispensable de réaliser un bon chrono, car la qualification et le placement pour la course proprement dite en dépendent. Une pole position évite des dépassements hasardeux, mais exige un parcours de qualification sans faute.

Starter 3D est une course automobile très bien réalisée, aux graphismes et aux bruitages convaincants : dans les virages pris à grande vitesse, on entend les pneus crisser, et si l'on accélère encore un peu, la voiture part en dérapage ! Mais avec un peu d'habitude, le parcours est bouclé à très vive allure, peut-être un peu trop facilement.

Type : course automobile

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

## SCRABBLE

### Aux grands mots

Le Scrabble était jusqu'à présent le parent pauvre des logiciels de jeux de réflexion sur ordinateur. Cette lacune est désormais comblée avec la sortie de ce logiciel. Toutes les règles du jeu sont respectées. Il est prévu pour un à quatre joueurs, chacun d'eux pouvant être un joueur réel ou l'ordinateur. Celui-ci dispose de quatre niveaux de jeu. Le temps de réflexion est raisonnable puisque le niveau le plus fort ne demande que trois minutes d'attente. Le

vocabulaire est particulièrement étendu (plus de 20 000 mots), performance qu'il faut saluer sur un ordinateur qui ne dispose au maximum que de 42 K de mémoire vive. Certains mots assez courants n'y sont pas inclus, en revanche les mots contenant X, W, Z, Q, J, Y, K ont été privilégiés car ils rapportent plus de points.

Le programme ne joue pas de stratégie défensive et n'hésite pas à libérer la colonne des triples. Par contre, il réalise de bonnes combinaisons et trouve souvent des placements intéressants. Si vous jouez un mot qui n'est pas connu du dictionnaire du programme, celui-ci va vous demander de confirmer la justesse de votre mot et si c'est le cas, il l'acceptera sans problème. Ainsi, vous ne serez pas pénalisé. Au niveau 4, le programme se défend tout à fait honorablement. Il ne peut espérer battre un bon joueur de club, mais constitue cependant un partenaire correct pour la majorité des amateurs. (K7 Psion, D. & L., pour Spectrum 48 K.)

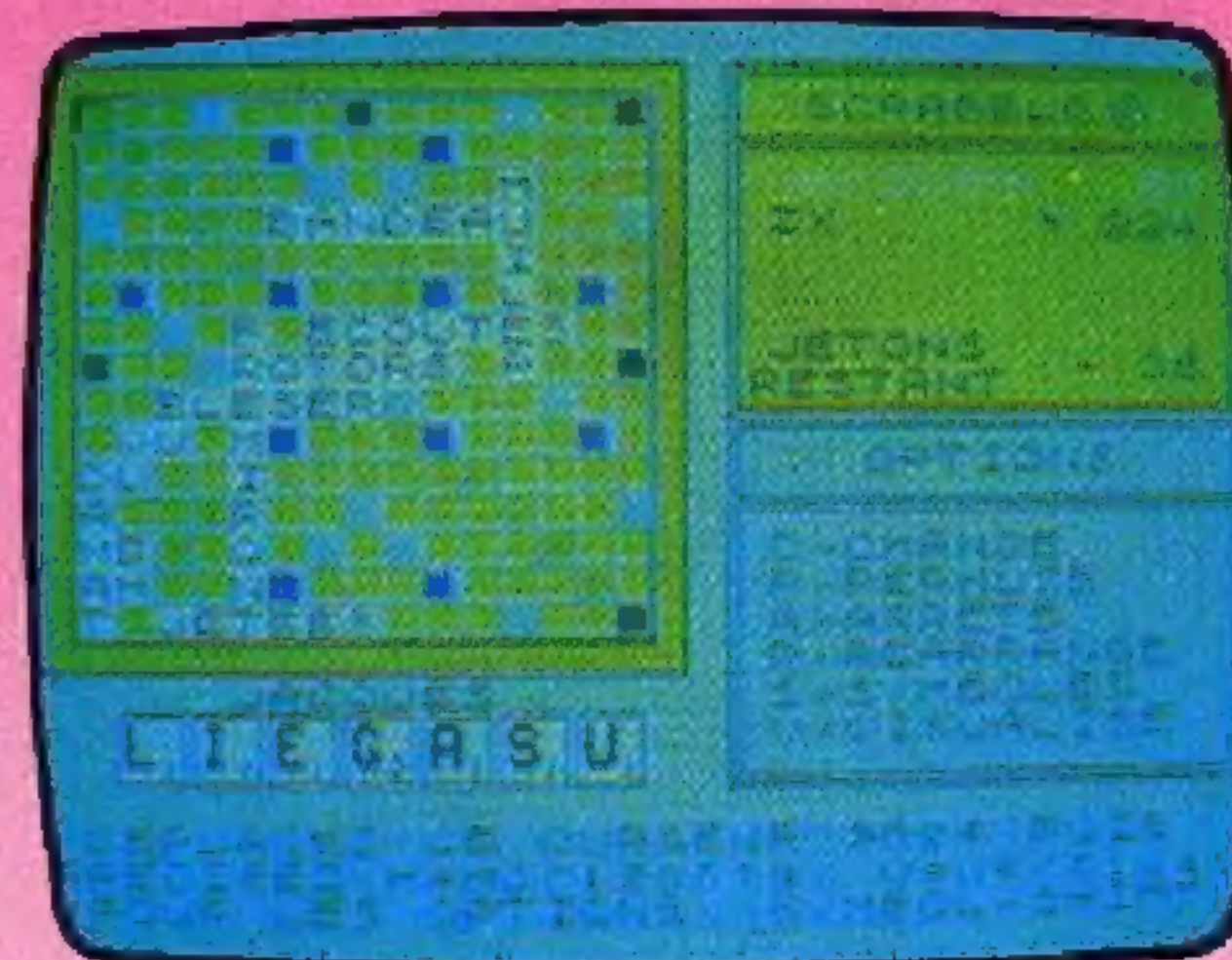
Type : réflexion

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : aucun

Prix : C







# Commodore 64 Spectrum Amstrad Thomson Oric - Atmos ZX 81 MSX Atari

GUILLEMOT International Software - B.P. 2 - 56200 La Gacilly - Tél. 99 / 08 83 54 et 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h.

COMMODORE 64		SPECTRUM		AMSTRAD		THOMSON		ORIC-ATMOS		ZX 81		MSX		ATARI	
BEACH HEAD FR	95 F	JUICE	75 F	DIG DUG	95 F	JET SET WILLY	75 F	ELYSEE (Ere) FR	129 F	3 D FORMULE 1 (Ere)	65 F	BOARDDELLO	95 F	BRUCE LEE FR	125 F
BLUE MAX FR	95 F	MOTOR CROSS	95 F	FIGHTER PILOT	89 F	ATIC ATAC	75 F	HADES (Ere) FR	225 F	BUDGET FAMILIAL (Ere)	82 F	BLAGGER	95 F	NATO COMMANDER FR	95 F
BOUNTY BOB ST. BACK FR	95 F	SLAP SHOT (Hockey s. gl.)	125 F	ALIEN 8	99	KNIGHT LORE	95 F	TERREUR (Ere) FR	86 F	CASSE-BRIQUES (Ere)	65 F	BUCK ROGERS	135 F	SPITFIRE ACE FR	95 F
BRUCE LEE FR	95 F	CADAM WARRIOR	85 F	AIR WOLF	75 F	SABRE WOLF	95 F	LA CITE MAUDITE (Ere) FR	126 F	CHIROMANCIE (Ere)	73 F	ADVENTURE QUEST	125 F	MANIC MINER	95 F
BUCK ROGERS FR	95 F	STAFF OF KARNATH	95 F	LORDS OF MIDNIGHT	65 F	UNDERWURDE	95 F	MASTER PAINT (Ere) FR	225 F	COBALT (Ere)	82 F	FLIGHT PATH 737	99 F	DOG FIGHTER	89 F
COMBAT LEADER FR	149 F	UP'N DOWN	95 F	MANAGER	125 F	WHITE LIGHTNING (Disk)	190 F	MISSION DELTA (Ere) FR	88 F	GRAPHIX 81 (Ere)	129 F	SPOOK & LADDERS	89 F	CRIBAGE	85 F
F 15 STRIKE EAGLE FR	149 F	VALHALLA	85 F	BEACH HEAD FR	85 F	CONFUZION	95 F			PANIQUE (Ere)	65 F	ERIC & THE FLOATERS	85 F	THE SNOWMAN	95 F
FORT APOCALYPSE FR	95 F	SUMMER GAMES (K 7)	165 F	BLUE MAX FR	85 F	KUNG FU	95 F			RIGEL (Ere)	82 F	BUZZOFF	95 F	CHAMP	95 F
GROSS REVENGE FR	95 F	SELECT 1	125 F	BRUCE LEE FR	85 F	GREMLINS	115 F			SCORPIUS (Ere)	65 F	BRIDGE	115 F	HUNTCHBACK	95 F
INDIANA JONES FR	95 F	POLITIQUE ECONOMIQUE	190 F	BUCK ROGERS FR	85 F	BROADSTREET	105 F			ZX TRI (Ere)	65 F	HUNTCHBACK II	95 F	SHARK HUNTER	99 F
POLE POSITION FR	95 F	FIGHTER PILOT	105 F	TAPPER FR	95 F							ST DAVIS SNOOKER	95 F	BOOGA BOO	95 F
RAID OVER MOSCOU FR	95 F	BEACH HEAD (Disk) FR	175 F	ZAXXON FR	85 F							DARK STAR	95 F	DOG FIGHTER	89 F
SPITFIRE ACE FR	95 F	Raid over Moscou (disk) FR	175 F	SPY HUNTER FR	95 F							JET SET WILLY	89 F	CRASY GOLF	89 F
SPY HUNTER FR	95 F	SPITFIRE ACE (Disk) FR	175 F	RAID OVER MOSCOU FR	85 F							THE HOBBIT	165 F	DUNGEDON ADVENTURE	105 F
STRIP POKER FR	95 F	WHITE LIGHTNING (Disk)	190 F	ENDURO	89 F							BATTLE FOR MIDWAY	115 F	CLASSIC ADVENTURE	89 F
ZAXXON FR	95 F	THE HOBBIT (Disk)	190 F	GHOSTBUSTERS FR	89 F							SIR LANCELOT	95 F	GHOSTBUSTERS FR	105 F
BATTLE FOR NORMANDY FR	149 F	WORLD SERIES BASEBALL	95 F	PITFALL II FR	89 F							KONG STRIKES BACK	95 F	BEAMRIDER FR	105 F
SOLO FLIGHT FR	149 F	G. NATIONAL Horse Races	125 F	RIVER RAID FR	89 F							GALAXIA	70 F	DECATHLON FR	105 F
		SHADOW FIRE	125 F	SPACE SHUTTLE FR	89 F							TRIPODS	95 F	PITFALL II FR	105 F
		TIR NA NOG	125 F	BEAM RIDER FR	89 F							MANIC MINER	95 F	HERO FR	105 F
		SHADES	125 F	H.E.R.O. FR	89 F							TECHNICIAN TED	85 F	RIVER RAID FR	105 F
		IMPOSSIBLE MISSION	125 F	LODE RUNNER	95 F							WORLD CUP FOOTBALL	95 F		
		AIR WOLF	125 F	PSYTRON	85 F							HEROES OF KARN	95 F		
		10 MEGAHITS	115 F	STEVE DAVIS SNOOKER	85 F							JEWELS OF BABYLON	75 F		
		STRANGE LOOP	125 F	SELECT 1	105 F							MESSAGE from Andromeda	65 F		
		CIPHOLD 9	125 F	COMBAT LYNX	95 F							CHOPPER SQUAD	105 F		
		SUICIDE STRIKE	95 F	KOKOTONY WILF	75 F							FLIGHT PATH 737	95 F		
		KENSINGTON	125 F	BACK PACKERS	89 F							MINI OFFICE (Tableur)	105 F		
		QUASIMODO	95 F	TIR NA NOG	95 F							MACADAM BUMPER (Ere)	144 F		
		TAPPER	95 F	MONTY IS INNOCENT	75 F							AMERICAN FOOT	95 F		
		SUPERHUEY	95 F	MONTY MOLE	85 F							SORCERY	95 F		
		SNOKIE	95 F	THE LEGEND OF AVALON	85 F							PYJAMARAMA	95 F		
		FLAK	95 F	TECHNICIAN TED	95 F							TANK BUSTER	95 F		
		DRELB'S	95 F	BOULDERDASH	85 F							MISTER FREEZE	65 F		
		DAMBURSTERS	95 F	LORDS OF TIME	85 F							FOREST AT WORLD'S END	65 F		
				TECHNICIAN TED	95 F							MISSION DELTA (Ere)	108 F		
				SOFTWARE STAR	95 F							MICROSAPIENS (Ere)	126 F		
				SLAPSHOT (Hockey s. gl.)	115 F							KNIGHTLORE	125 F		
				FOOTBALL MANAGER	85 F							CONFUZION	95 F		
				VALHALLA	85 F							DIGGER BARNES	105 F		
				10 MEGAHITS (10 jeux)	115 F							DEATH PIT	105 F		
				MOON CRESTA	95 F							3 D STAR STRIKE	105 F		
				HAVOC	95 F										
				DRAGONTORC	95 F										
				ERIC BRISTOW (Fléchettes)	95 F										
				WIZZARD LAIR	95 F										
				THE HOBBIT	165 F										
				SHERLOCK HOLMES	145 F										
				SKOOL DAZE	95 F										
				PROJECT FUTURE	75 F										
				PYJAMARAMA	75 F										
				TRASHMAN	75 F										
				TRAVEL WITH TRASHMAN	75 F										
				D. TH. DECATHLON	85 F										
				GIFTS FROM THE GODS	95 F										
				HUNTCHBACK II	85 F										
				KONG STRIKES BACK	85 F										
				MATCH DAY (Football)	90 F										
				MATCHPOINT (Tennis)	85 F										
				STAR STRIKE	75 F										
				E. KIDS JUMP CHALLENGE	85 F										

★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETES ★ (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

**BON de COMMANDE** à envoyer à : **GUILLEMOT International Software**

B.P. 2 — 56200 LA GACILLY

TITRES	PRIX
Frais Port et Emballage	+ 18 F
<b>TOTAL</b>	

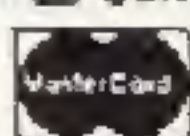
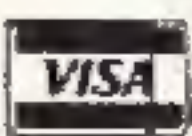
NOM .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville .....  
Téléphone .....

ORDINATEUR ☐ C 64 ☐ SPECTRUM ☐ AMSTRAD ☐ THOMSON  
☐ ORIC-ATMOS ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ ATARI

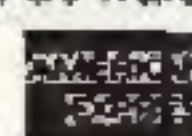
Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre

☐ Contre-remboursement (ajouter 15 F. de frais)

\_\_\_\_\_ Débitez ma ☐ Carte Bleue



☐ Américan Express



N° .....  
Date d'expiration ..... Signature (Obligatoire) .....

(1) Vous choisissez 8 titres, le moins cher est gratuit.  
Livraison sous 48 heures pour tous les produits en stock.  
Tous nos logiciels sont garantis un an.  
Revendeurs, Clubs, Pays étrangers : nous consulter.



**COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE** avec  
votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD"  
ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"

99 / 08 83 54 et 99 / 08 83 17  
de 9 à 19 heures



```

815 IFT>29THENGOTO600
820 RETURN
900 POKE36879,25:PRINT"TTTTTT"
915 S1=36876
945 POKES1,0
950 PRINT"DEPLACEZ AVEC [B] ET [M]"
960 NV=0
985 PRINT"APPUYER UNE TOUCHE"
986 WAIT203,64,64
990 RETURN
1000 REM ---
1010 PRINT"APPUYER SUR [O]"
1020 GETA$:IFA$<"O"THEN1020
1025 NV=0:SC=0:VN=0
1030 RESTORE:GOTO5

```



READY.

#### Commentaires :

Ligne 7 : initialisation des variables  
 Ligne 30 : routine de la lecture des data  
 Ligne 40 à 80 : data de définition des caractères  
 Ligne 135 : tirage aléatoire d'un nombre placé dans la variable H  
 Ligne 140 à 600 : programme principal affichage des dessins, déplacements des artistes et tests des collisions  
 Ligne 605 : compteur de points  
 Ligne 610 : affichage des scores  
 Ligne 612 : test pour savoir si le joueur a atteint le high score  
 Ligne 700 à 820 : affichage de la routine de score  
 Ligne 800 à 1030 : explication du jeu

### ORIC1/ATMOS

# COURSE OLYMPIQUE

Une épreuve difficile vous attend, vous avez une course à pied à disputer contre votre fidèle ordinateur.

Ce jeu d'action distrayant mettra vos capacités physiques à rude épreuve. Préparez-vous, à vos marques, partez !

```

2 TQ=20:TI=2000
3 GOSUB 5070
4 POKE618,10
5 GOSUB20:GOTO300
20 FOR I=0TO87
30 READ A
40 POKE46856+I,A
50 NEXT I
60 DATA0,0,0,0,6,1,0,3
70 DATA0,0,0,0,0,0,44,60
80 DATA7,5,4,4,9,18,33,16
90 DATA9,14,32,32,0,0,0,0
100 DATA24,28,24,16,56,60,58,57
110 DATA56,48,48,48,48,48,48,56
120 DATA0,12,12,8,28,62,62,62
125 DATA24,28,25,18,60,56,56,56
130 DATA0,0,0,0,0,7,8,3
140 DATA7,5,3,1,2,4,8,4
150 DATA8,8,4,3,32,32,32,16
200 RETURN
210 END

```









SURPRISES

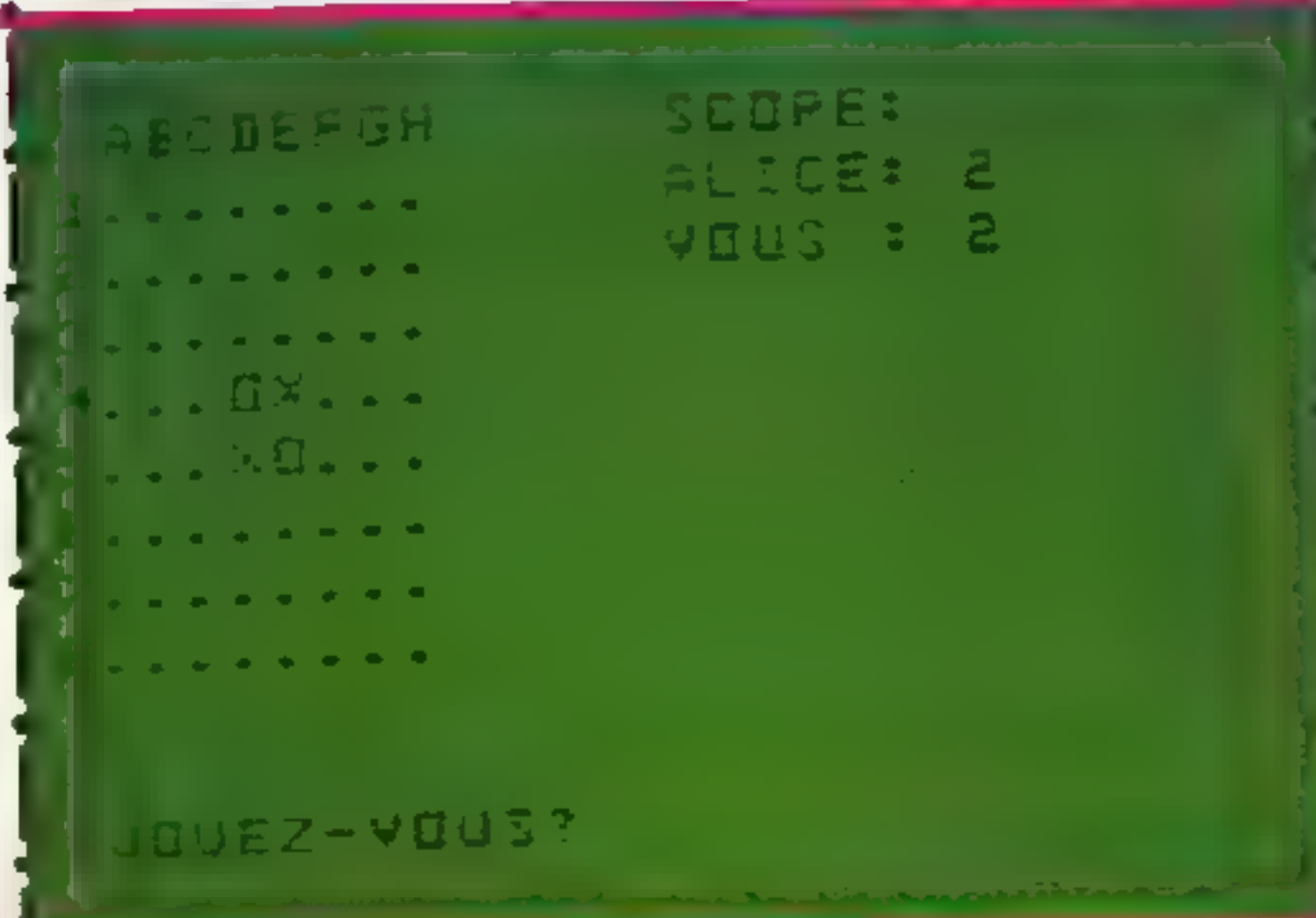




Disputez une course à pied  
 contre votre fidèle  
 ordinateur.  
 Pour faire avancer  
 votre coureur,  
 utilisez les touches  
 d'édérations.  
 Un jeu très physique !  
 A vos marques. Prêts ?  
 Partez !



Entourez les pions de votre  
 adversaire  
 et transformez-les en pions  
 de votre couleur.  
 Le gagnant est bien sur  
 celui qui possède  
 le plus de pions de sa  
 couleur.  
 Pour placer un pion,  
 entrez ses coordonnées.





# INTELLECTUEL, NON ?

**Voyager à l'intérieur du corps humain, enseigner l'écologie, traquer les différents aspects de votre personnalité, prendre le contrôle d'une centrale nucléaire, l'ordinateur peut tout, sait tout. Découvrez avec Tilt une approche ultra-fresh de la science.**

**Three Mile Island :** vous allez prendre le contrôle d'un générateur atomique d'électricité, doté d'un système de pressurisation à l'eau. Une fois la phase d'initialisation terminée, vous pouvez prendre connaissance des divers éléments constituant la centrale. La vue 0 vous donne une représentation du réservoir et vous renseigne sur l'état des pressions et températures du système de refroidissement principal. Vous pouvez ainsi régler les pompes et les valves. La vue 1 permet d'observer et d'ajuster l'état des turbines, filtres et condensateurs. Un filtre au moins doit être activé pour autoriser la libre circulation d'eau. La mise en route de chaque pompe supplémentaire augmente son débit. Si par malchance le retour d'eau venait à être interrompu durant plus de quinze minutes (simulées), il vous faudrait au plus vite utiliser le système de refroidissement d'urgence pour éviter une trop grande montée en température. La vue 2 montre le cœur atomique. Elle vous renseigne aussi sur le nombre de pompes demandées pour une stabilisation cor-

rection radioactive sera alors d'importance. Le tableau de maintenance (vue 4) vous renseigne sur les systèmes défectueux et vous permet heureusement de procéder à leur réparation.

Le tableau 5 analyse votre production et vous donne votre bilan financier. Il ne suffit pas en effet de parvenir à maintenir la centrale en état, il faut encore qu'elle s'avère rentable. Pour cela, vous devez produire au moins 1 mégawatt par millier de dollars dépensés. Si vos comptes sont vraiment trop déficitaires, la centrale sera tout bonnement fermée. Mais cette production électrique doit aussi s'adapter à la demande, qui change d'heure en heure et peut varier de 100 à 1 000 mégawatts. Le tableau 6 résume l'état des jauges et des témoins concernant l'ensemble de la centrale. Mais attention, les témoins eux-mêmes peuvent tomber en panne et vous devrez procéder à des vérifications régulières et éventuellement à des réparations. Vous vous apercevrez que vous aurez déjà du mal à coordonner le tout sans panne mais que l'ambiance devient franchement dramatique pour peu que les organes importants se mettent à lâcher. Une fabuleuse simulation qui vous fera trembler devant votre écran. (Disquette Muse, pour Apple II).

**« Le Pays des merveilles », le moteur à explosion :** grâce à ce logiciel, les moteurs à explosion, qu'ils soient à deux ou quatre temps, dévoilent leurs secrets. Une présentation animée explique le fonctionnement de ces deux types de moteurs, de façon

claire et simple. « Le moteur à explosion » reprend le même principe qu'« écologie cycle de vie », avec ses chargements successifs, et sa construction en deux parties, « enseignement » et « tests ». Mais ici, le graphisme et l'animation apportent l'essentiel pour la compréhension du fonctionnement. Et la définition moyenne est suffisante pour schématiser le moteur. Les questions posées en fin de parcours profitent elles aussi des possibilités offertes par l'illustration, grâce à l'utilisation de couleurs pour reconnaître les différentes pièces du moteur. Compte tenu des capacités de l'Alice 4 K, « Le moteur à explosion » est réussi. On pourra seulement lui reprocher une durée de vie réduite, inconvénient commun à tous les logiciels « fermés ». (Cassette Infogrames, pour Alice).

**Atarilab - Module température :** Atarilab est une initiative encore unique dans le domaine de la micro-informatique familiale de grande diffusion. Atarilab est en effet beaucoup plus qu'un simple logiciel. C'est

répond quasiment instantanément. Les graphiques schématisant les variations de température peuvent représenter des durées de quelques secondes à vingt-quatre heures. Ce qui signifie que l'on étudie aussi bien le réchauffement d'un verre d'eau froide placé dans une pièce chauffée, que la température extérieure sur une journée entière. Le manuel (en français) qui accompagne Atarilab est complet et clair. Il ne se contente pas de présenter les différentes possibilités du logiciel, mais propose et commente plusieurs expériences réalisables avec celui-ci, et se révèle être une véritable initiation à la physique et à la chimie, et propose des schémas vierges afin d'y noter les résultats de ses propres mesures. Peut-être aurait-il été intéressant d'y adjoindre un chapitre météo à la suite de celui consacré aux mesures des températures extérieures. N'était-ce pas l'occasion d'aborder les phénomènes de passage de fronts froid et chaud ? Il est vrai qu'un baromètre serait alors le bienvenu. On touche ici les limites d'Atarilab tel qu'il nous est actuellement proposé. Son champ d'application est encore trop restreint face à

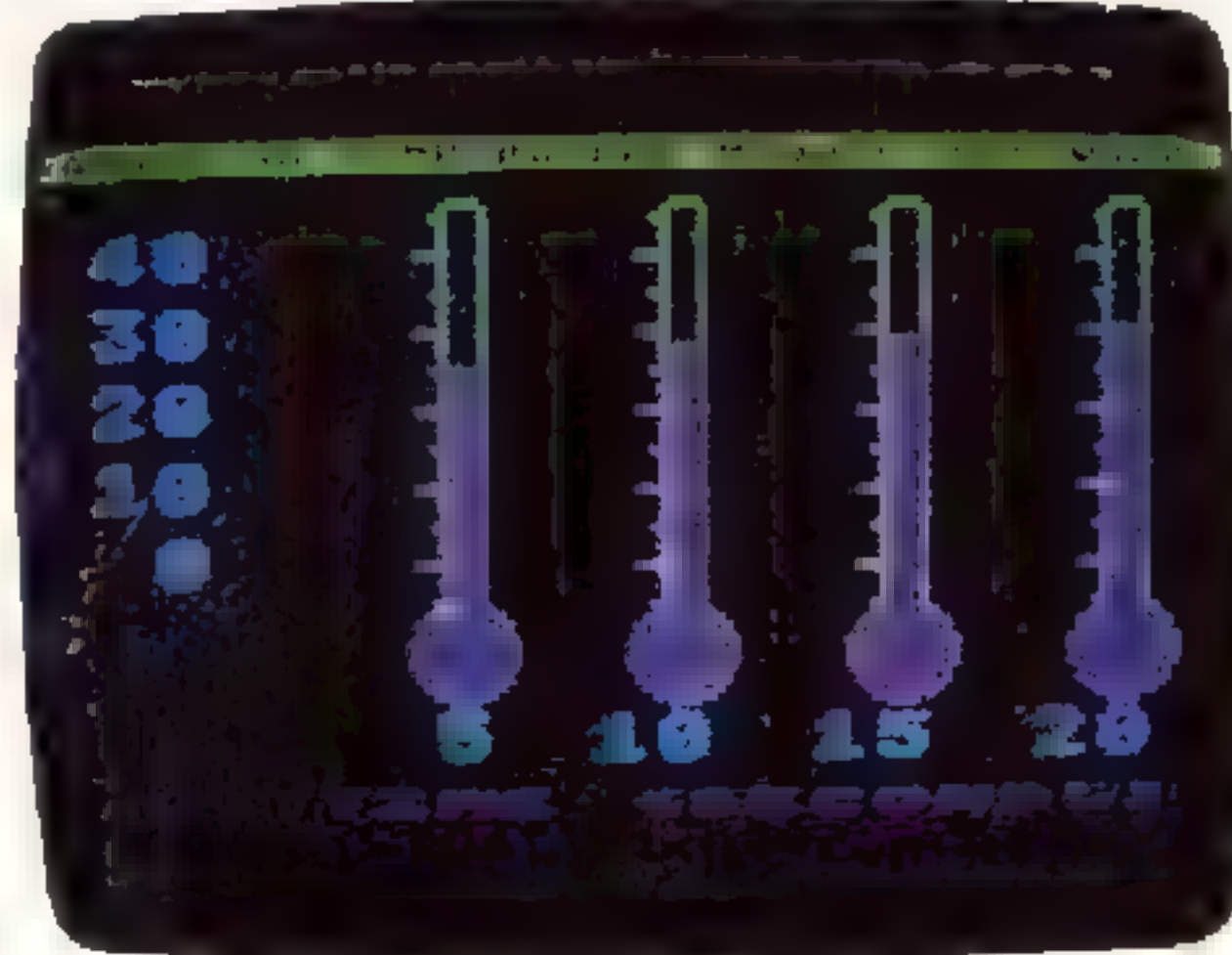
l'investissement financier qu'il provoque. Car, malgré la richesse du manuel, on fait assez vite le tour des possibilités de cette extension originale. D'autres logiciels sont prévus, qui utiliseront l'interface, et en multiplieront ses possibilités. Pour l'instant, Atarilab se présente comme une excellente idée, originale, novatrice, mais qui n'a pas encore atteint la plénitude de ses possibilités. (Cartouche Atari, pour Atari 800 XL).

**Make à Chip :** le fonctionnement de votre ordinateur n'aura bientôt plus de secrets pour vous avec ce logiciel. Vous commencerez par apprendre la structure des portes « AND », « OR », « NOT », « NAND » et « NOR ». Une fois que vous aurez bien assimilé ces notions de base, vous pourrez pas-

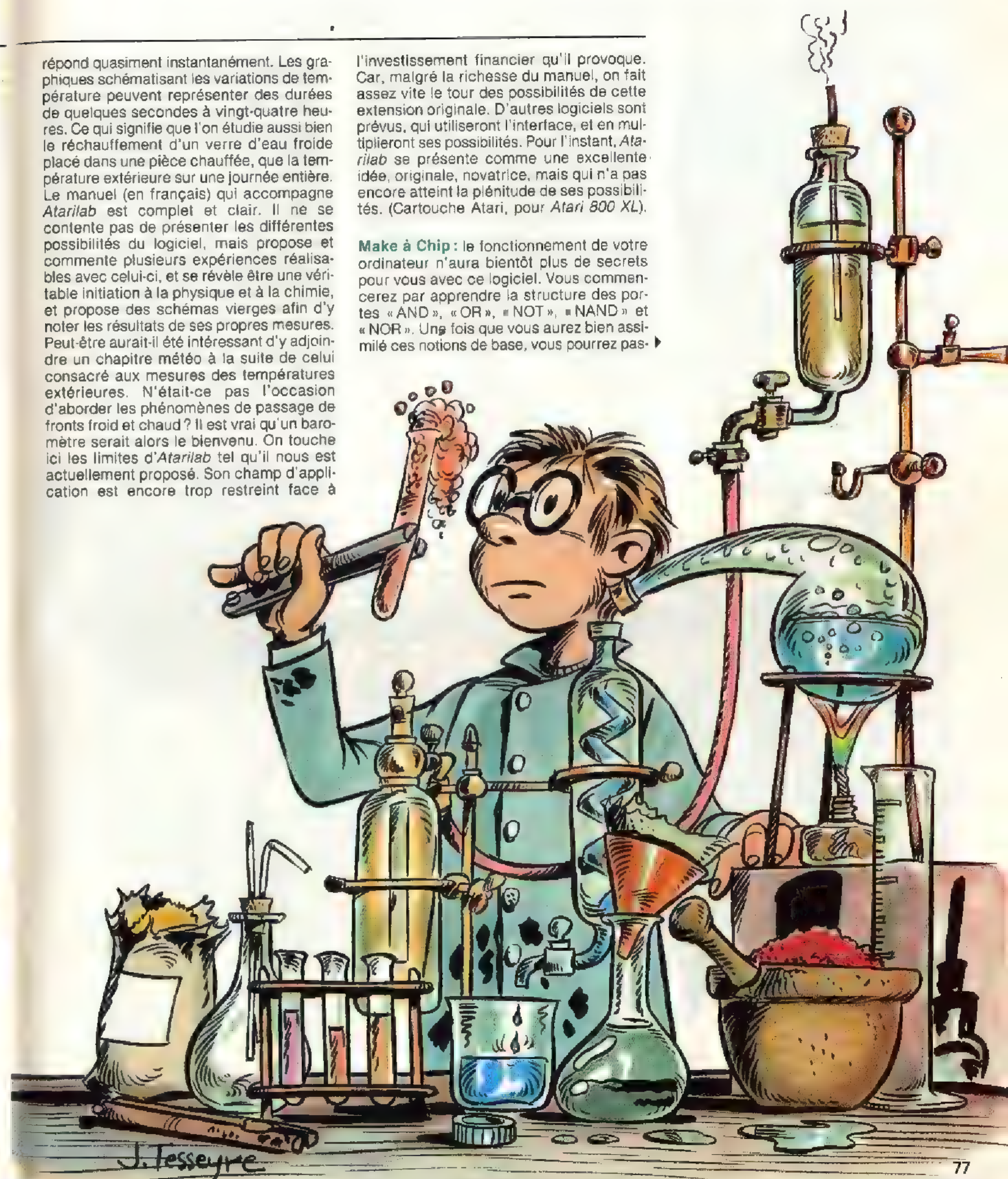


recte de la température. Plus cette température est élevée, plus la centrale fournit d'électricité. Mais vous ne devez bien sûr pas dépasser certaines limites, si vous ne voulez pas vous exposer à de sérieux problèmes (mieux vaut rester aux alentours de 500 degrés).

Le compartiment des pompes (vue 3) donne de précieuses indications globales. En effet ces pompes drainent dans deux cuves l'eau accumulée sur le sol de la chambre des pompes. Prenez garde que les cuves ne débordent pas car le risque de contamina-

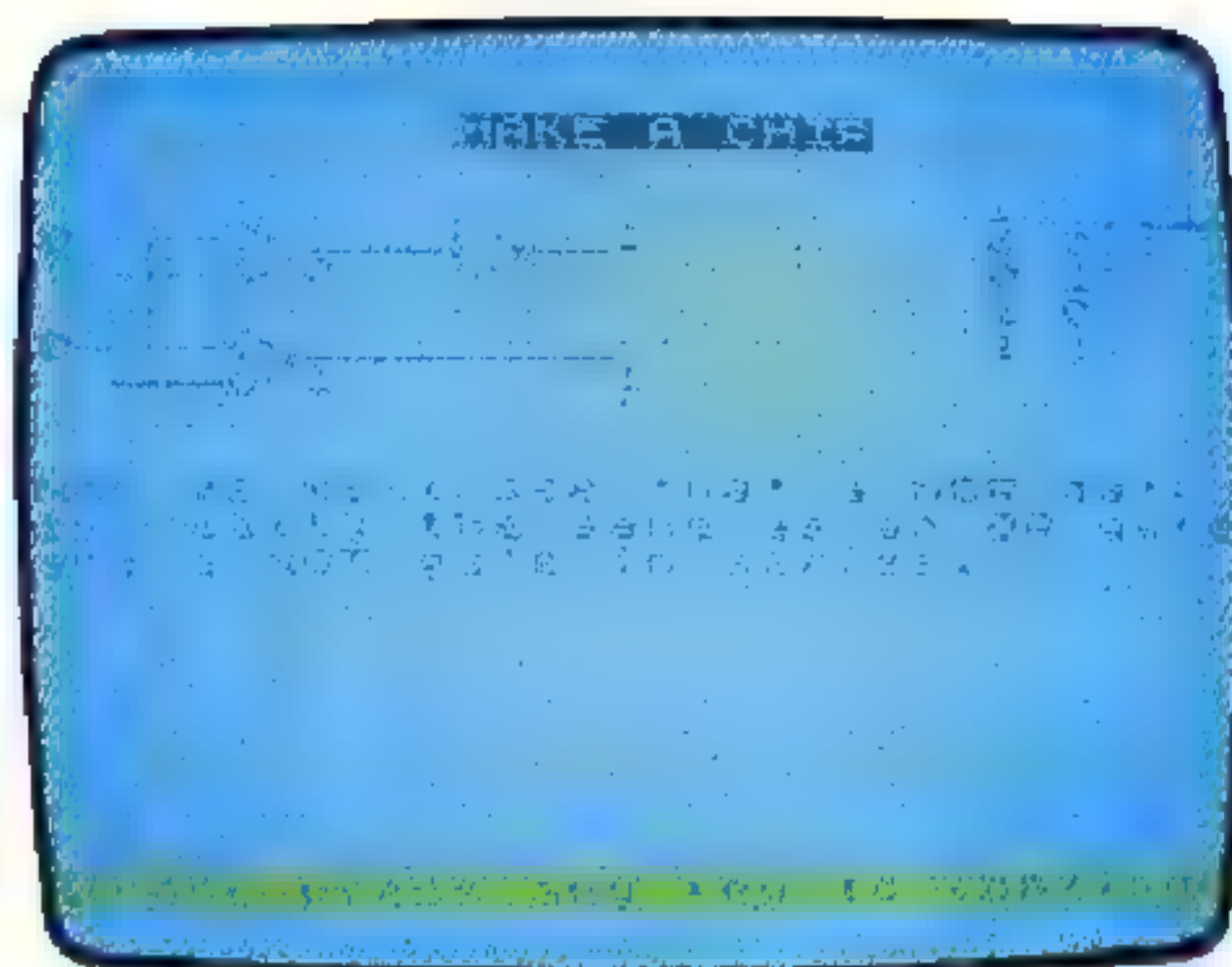


une extension qui offre des sens à l'ordinateur. Celle-ci comprend une interface multi-usages, un logiciel sous forme de cartouche, et des accessoires : ici deux thermomètres. Un classique à mercure, et un autre qui se branche sur l'interface. Ce dernier permet de visualiser à l'écran les températures qu'il relève. Jusqu'ici, rien d'extraordinaire. Mais l'ordinateur entre alors dans la danse. Il mémorise les informations, fabrique automatiquement des courbes. Le thermomètre, s'il n'est pas d'une précision totale, est par contre très sensible, et





## ÉVITEZ LES CELLULES SANGUINES TROP AGRESSIVES...



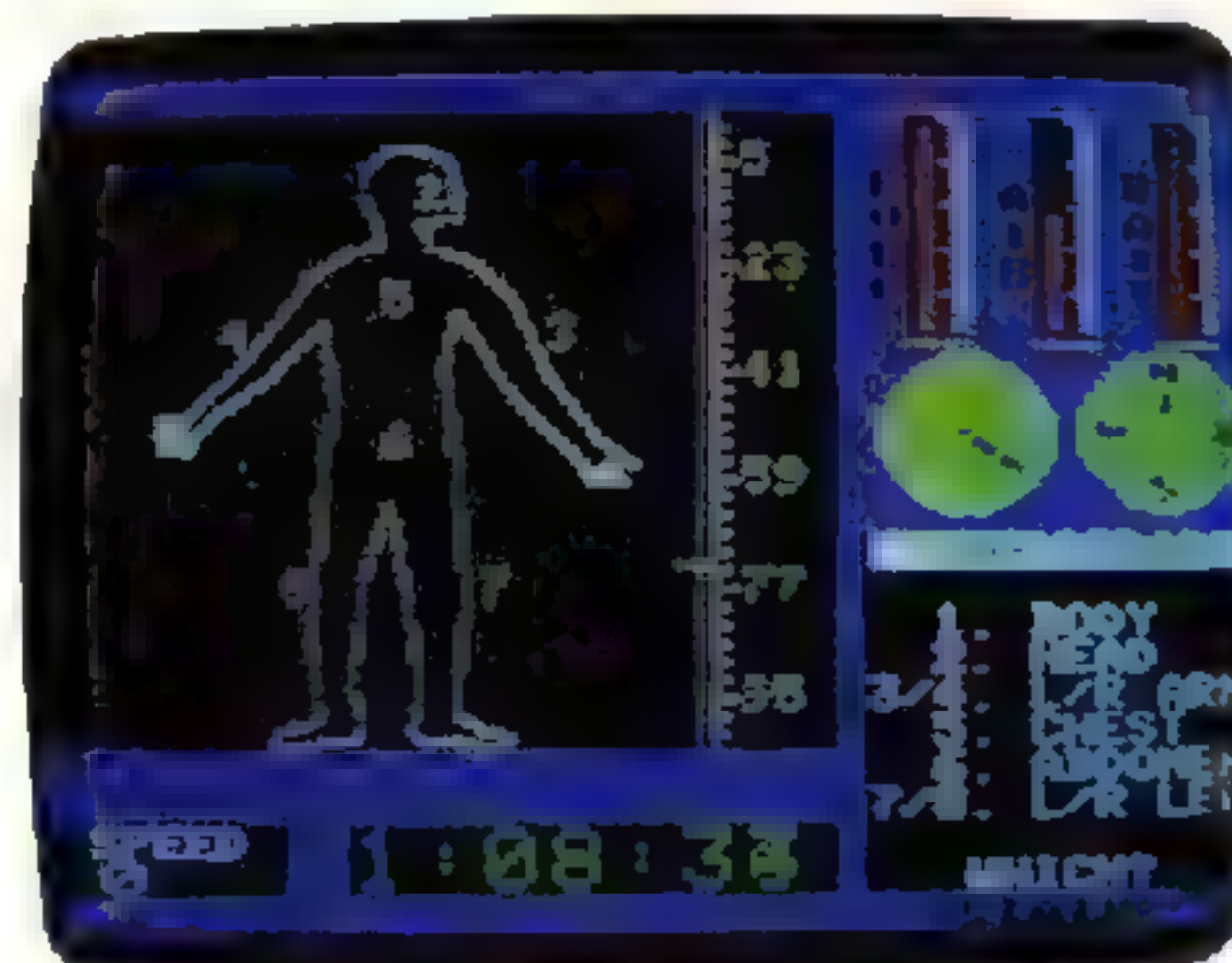
ser au chapitre suivant. Vous verrez alors comment connecter les portes entre elles de manière à créer des circuits plus complexes. Vous apprendrez aussi comment chaque type de porte peut être réalisé uniquement par la combinaison judicieuse de portes « NAND ». Vous découvrirez ensuite la structure des circuits à « mémoire » (circuits bi-stables par exemple). Dans la der-

nière partie, vous pourrez laisser libre cours à votre inspiration et créer le circuit que vous désirez. Il pourra contenir jusqu'à douze portes logiques et acceptera quatre entrées et quatre sorties. Une fois que vous aurez terminé, le programme testera votre circuit pour vérifier sa validité, et vous autorisera à le corriger le cas échéant. Si tout va bien, vous pourrez ensuite établir la table de vérité de ce circuit. Un programme correct d'initiation à l'électronique. (Cassette Incognito Vidéo 107 Informatique, pour Spectrum 48 K).

**Microbe :** le plus souvent à la suite d'un accident, une personne est victime d'un grave problème de caillot sanguin ou d'hémorragie siégeant au niveau d'une artère cérébrale. Du fait de cette localisation particulièrement critique, la chirurgie et la médecine classiques ne peuvent être d'aucun secours pour tenter de sauver cette personne. Aussi, les spécialistes ont-ils décidé de tenter l'impossible. Un sous-marin va être miniaturisé et introduit dans le courant artériel. Le voyage fantastique commence.

Il vous faut voyager dans le milieu sanguin, parvenir jusqu'à la cause du mal et essayer de l'annihiler. Plusieurs choix vous sont proposés au début : jeu solitaire, en petit ou en grand groupe, antécédents médicaux divers, circonstances de survenue différentes, et niveau de jeu, en fonction de vos connaissances médicales. Puis, on vous dresse un rapide bilan : état civil, état physique, antécédents médicaux et

allergiques du patient. Il ne vous reste plus qu'à subir le protocole de miniaturisation et démarrer sans plus tarder cette singulière aventure. Vous pouvez vous informer à tout moment de l'état de votre patient de manière à pouvoir prendre au plus tôt les mesures nécessaires. Il ne servirait à rien en effet de parvenir au but, si votre blessé est déjà décédé depuis longtemps. Pour vous aider, vous pouvez consulter la bibliothèque du sous-marin, assez fournie, qui vous renseigne sur la fonction des organismes sanguins que vous cotoyez et sur l'effet des thérapeutiques dont vous disposez. Un atlas anatomique vous permet de vous guider plus facilement dans cette véritable jungle que constitue l'enchevêtrement des vaisseaux. Mais il ne faut pas non plus perdre de vue que vous pilotez un engin mécanique, dont il faut surveiller les réserves d'oxygène (il serait dommage de périr asphyxié si près du but), de carburant et d'énergie. Fort heureusement, le sous-marin contient tout ce qu'il faut pour rechar-

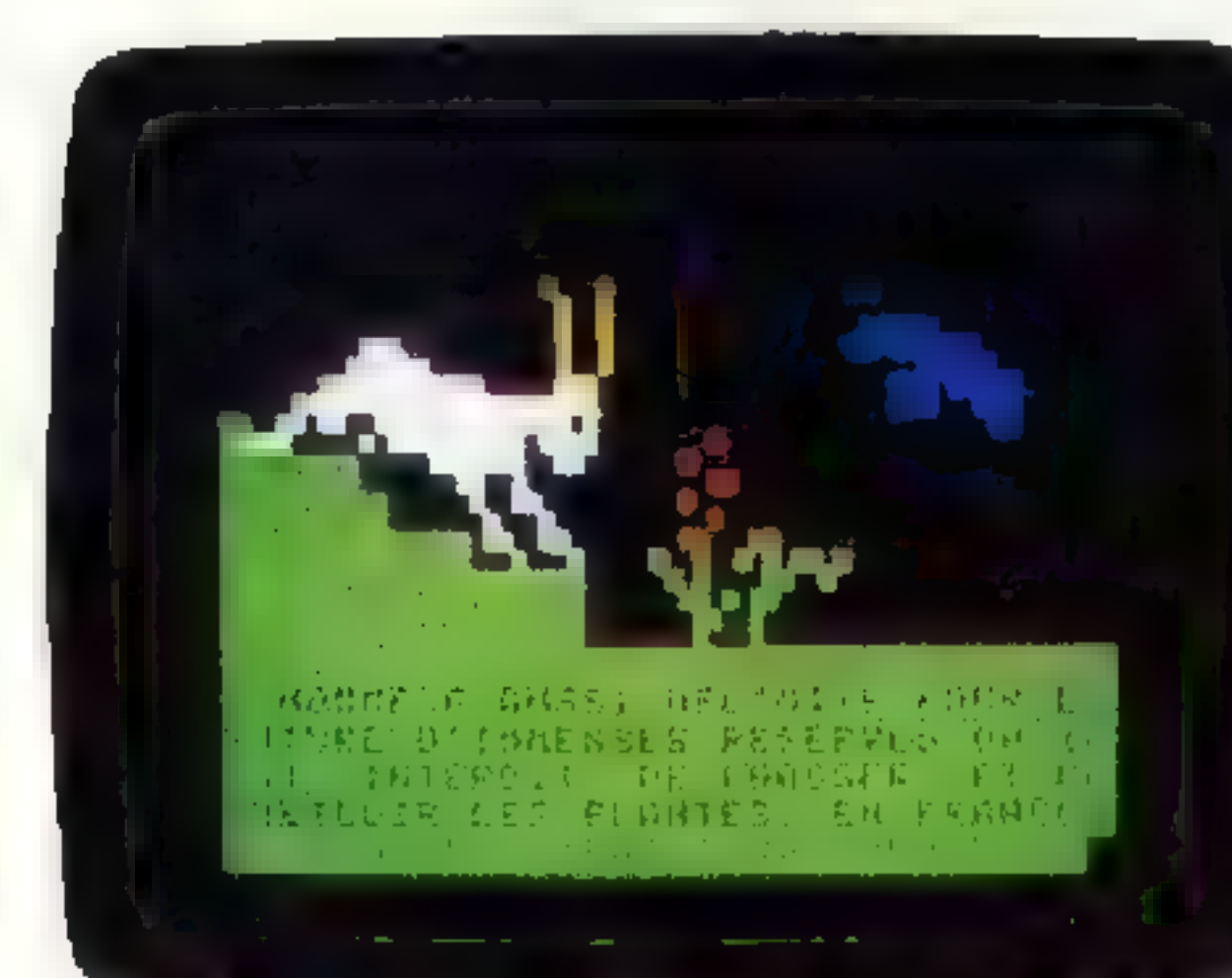


ger ces différents éléments, mais n'oubliez pas de le faire à temps. Vous guiderez votre engin en évitant soigneusement qu'il ne heurte les parois ou certaines cellules sanguines particulièrement agressives. Vous verrez que vous aurez bien du mal à coordonner le tout et cela même au niveau le plus simple. Un très intéressant jeu, qui pourra vous faire découvrir quelques notions de médecine et d'anatomie. (Disquette Synergistic/Software, pour Apple II).

« Le Pays des merveilles », biologie : l'existence même de ce logiciel — comme celui de son frère de collection « technologie » — relève de l'exploit. Ils tournent en effet tous deux sur Alice 4 K ! Réussir un programme qui se tient en si peu de place mémoire n'est pas une mince affaire. Ceux qui possèdent un Alice en version de base en savent quelque chose. La bibliothèque pour cette machine n'est pas particulièrement fournie. Pour contourner la difficulté, Infogrames a réalisé un programme découpé en pages. Ce choix oblige plusieurs chargements successifs au fur et à mesure que l'on avance dans le logiciel,



mais cette contrainte ne pèse pas trop, car chaque chargement s'effectue très rapidement. L'éditeur définit ses cassettes *Le Pays des merveilles* comme « la première encyclopédie française sur micro-ordinateur ». Cette dénomination reste certainement un peu prétentieuse, mais elle résume bien la philosophie de « Biologie » dont le sous-titre est « Ecologie, cycle de vie ». La part didactique est prépondérante, avec des explications par textes et illustrations. On découvre ainsi le principe de base du cycle de la vie, qui se résume par « rien



ne disparaît, tout se transforme ». A titre d'exemple le lièvre mange de l'herbe, le renard mange le lapin, mais une fois mort, le renard servira d'engrais à la terre sur laquelle pousse l'herbe qui nourrit le lièvre... Plusieurs cycles sont présentés et commentés. Les illustrations, au graphisme assez sommaire, ne possèdent qu'un intérêt d'agrément. A la fin de la présentation, une série de questions permet de tester compréhension et connaissance du sujet. Il faut reconnaître que le cycle de la vie n'est pas analysé en détail, et que la polu-

tion est abordée rapidement. L'idée de départ de ce logiciel est bonne, mais le résultat n'est pas véritablement probant. (Cassette Infogrames, pour Alice).

**Carte du ciel :** allons droit au but, à la principale qualité de ce logiciel : il montre le ciel tel qu'il se présente à un endroit et à une date donnés, à l'heure près. Il est ainsi très facile de visionner par exemple les étoiles telles qu'elles se présenteront le 10 juin 1985, à Paris, à minuit. Et si l'envie vous prend de passer une nuit blanche à contempler la voûte céleste, rien de plus facile. Il suffit d'avancer heure par heure, et vous verrez la course des constellations au cours de la nuit, certaines apparaissant, les autres allant se coucher au-delà de l'horizon. Et si vous ne voulez à aucun prix vous séparer de l'une d'elles, rien de plus facile. Il suffit de se déplacer de quelques milliers de kilomètres dans la direction appropriée pour retrouver cette constellation. Avec *Carte du ciel*, ce genre de voyage ne dure que quelques secondes, le temps de chercher et de rentrer les coordonnées du lieu où l'on désire se « rendre ». Cette pos-

VIDEOSHOP

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél: 321.54.45  
50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél: 296.93.95  
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h

l'espace le plus  
micro de Paris !

INCROYABLE !!!

• ATARI 600 XL + moniteur monochrome	1490 F	• AMSTRAD CPC 664 + moniteur monochrome	4490 F
• COMMODORE PLUS/4 + moniteur monochrome	2990 F	• EXELVISION EXL 100	
(4 logiciels intégrés, tableur, traitement texte, gestion de fichiers, graphiques)		+ moniteur monochrome	3250 F
• COMMODORE 64 + moniteur couleur	4490 F	• LANSAY 64	2990 F

Disponible : lecteurs de disquettes

• ATARI 1050	1990 F	• AMSTRAD	2490 F
• COMMODORE 1541	2560 F	• ADAM CBS	3250 F

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50 rue de Richelieu, 75001 PARIS

Désignation des articles demandés

NOM \_\_\_\_\_ Je règle par : ☐ C. Bancaire ☐ CCP ☐ Contre-remb. (30 F en sus)

PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

DEMANDE DE DOCUMENTATION

Je possède un micro de marque \_\_\_\_\_

Je joins 2 timbres à 2,10 F pour frais d'envoi.

Frais de port \_\_\_\_\_ 40 F

Total TTC \_\_\_\_\_ F



## UN ALLER SIMPLE POUR LE (SEPTIÈME ?) CIEL...

sibilité de choisir « son » ciel est très importante, car elle facilite ensuite l'observation réelle, qui constitue la finalité de tout logiciel de ce type. Ce choix engendre bien sûr un inconvénient. Le ciel est présenté à l'écran dans son intégralité, ce qui donne



une impression d'étroitesse. Mais la précision obtenue reste convenable, puisque ce logiciel contient en mémoire 613 étoiles, dont 80 sont nommées, 88 constellations, 22 étoiles doubles observables aux jumelles et 21 objets célestes (nébuleuses, galaxies). D'autre part, les étoiles sont présentées symboliquement selon la force de leur éclat, et une fonction « zoom », permet d'obtenir le grossissement d'une constellation pour l'observer en détail, avec l'ensemble des étoiles qui la composent et leur nom. Pour conserver une bonne lisibilité, les astres ne sont repérés que par une lettre, le nom complet se trouvant dans un cartouche annexe. Pour certaines commandes, l'emploi du crayon optique facilite encore l'utilisation. Ainsi pour grossir une constellation, il suffit de la pointer. Les heures de lever et coucher du soleil et de la

lune n'ont pas été oubliées, pas plus que les phases de cette dernière.

Les possibilités offertes par *Carte du ciel* sont donc très intéressantes, surtout lorsqu'on sait que ce logiciel tourne aussi bien sur MO 5, TO 7/70 et surtout sur TO 7 avec extension 16 K. Cette volonté de compatibilité a dû obliger les concepteurs à des choix difficiles, et à une simplification de certains éléments. On aimerait bien sûr un plus grand nombre d'étoiles nommées, éventuellement accompagnées de petits commentaires sur leurs caractéristiques (taille, âge, distance de la terre, etc.). Mais dans ce cas, les possesseurs — nombreux — du « vieux » TO 7 se seraient sentis lésés. Le choix d'Answare se justifie pour cette raison. (Cassette Answare, pour TO 7 + 16 K, TO 7/70 et MO 5).

**Astronome :** ce logiciel intéressera toutes les personnes férues d'astronomie ou simplement désireuses d'en connaître un peu plus sur les planètes et les étoiles qui nous entourent. Une fois le programme chargé, six options sont disponibles.

La première permet de changer l'heure et le lieu d'observation. Au départ, le programme est réglé au 1<sup>er</sup> janvier 1984, à Londres, à 23 heures GMT. Les calculs ont déjà été effectués dans cette option, ce qui vous fera gagner un temps précieux lors de la première approche de ce programme. En effet, malgré le recours à une routine en langage machine, il lui faut onze minutes pour recalculer complètement la position des 1 090 étoiles incluses dans les vues célestes. Cette option vous indique par la même occasion la correspondance entre heure G.M.T. (heure de Greenwich) et heure sidérale locale.

La seconde et la troisième option vous permettent de calculer les coordonnées équatoriales du soleil, de la lune, des planètes du système solaire, ainsi que des astéroïdes et des comètes. Elles peuvent ainsi être rapportées sur la carte du ciel ou sur les vues nocturnes.

L'option 3 donne en outre la distance et le semi-diamètre du soleil et des planètes.

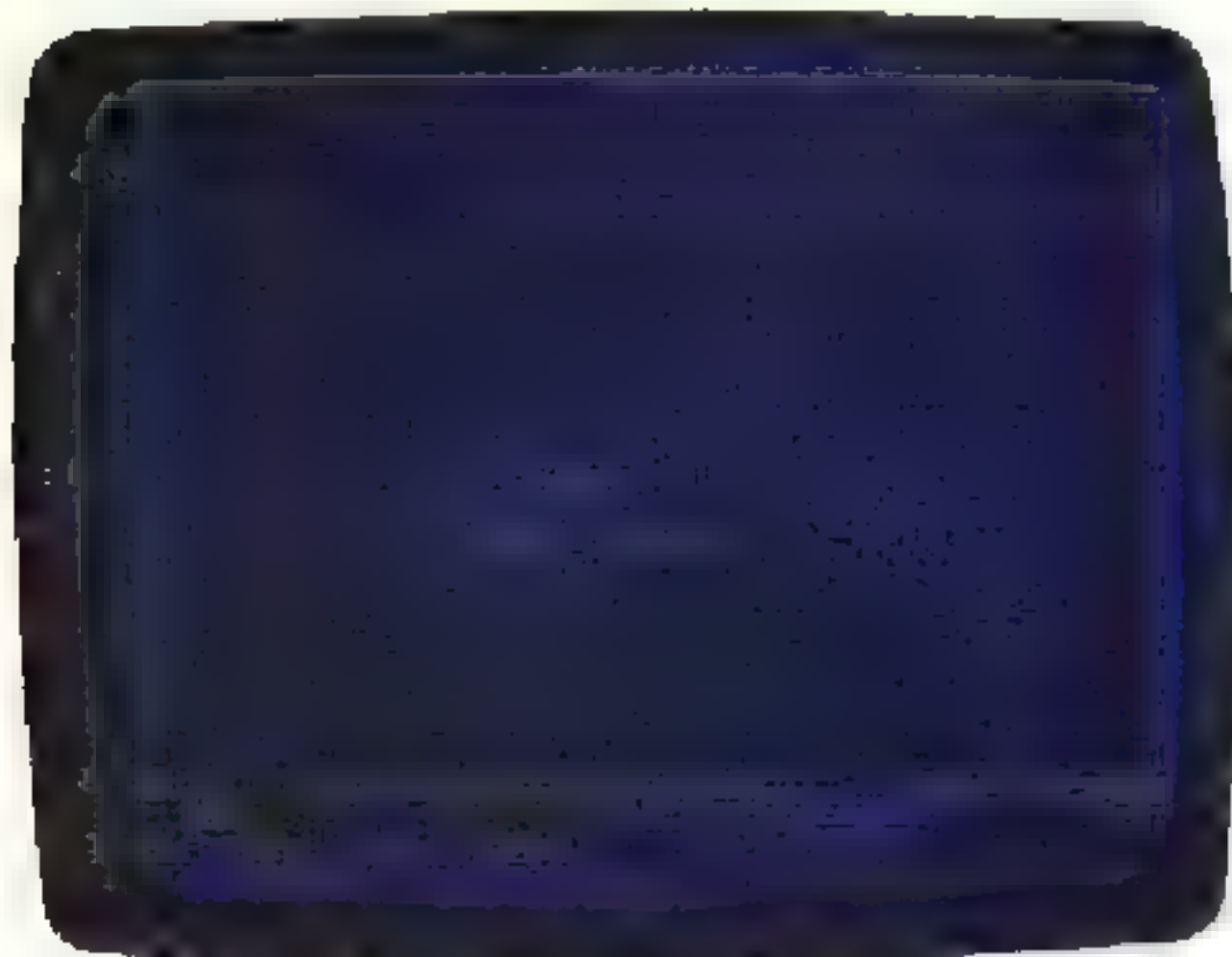
L'option 4 est sans doute la plus intéressante. Elle trace les étoiles qui se trouvent au-dessus de l'horizon au moment et à l'endroit choisi dans l'option 1. Le ciel nocturne est divisé en cinq parties pour l'affichage : vues en direction des quatre points car-





## JOUER AU PENDU SUR BETELGEUSE OU SIRIUS...

dinaux et vue directement au-dessus de vous. Une fois les étoiles affichées, vous pouvez demander au programme de vous tracer la silhouette d'une ou plusieurs des quatre-vingt huit constellations, pour peu qu'elles puissent être observables sur la vue choisie. Vous pouvez y projeter la position du soleil, de la lune, des planètes. L'option 5 vous aide à observer certaines



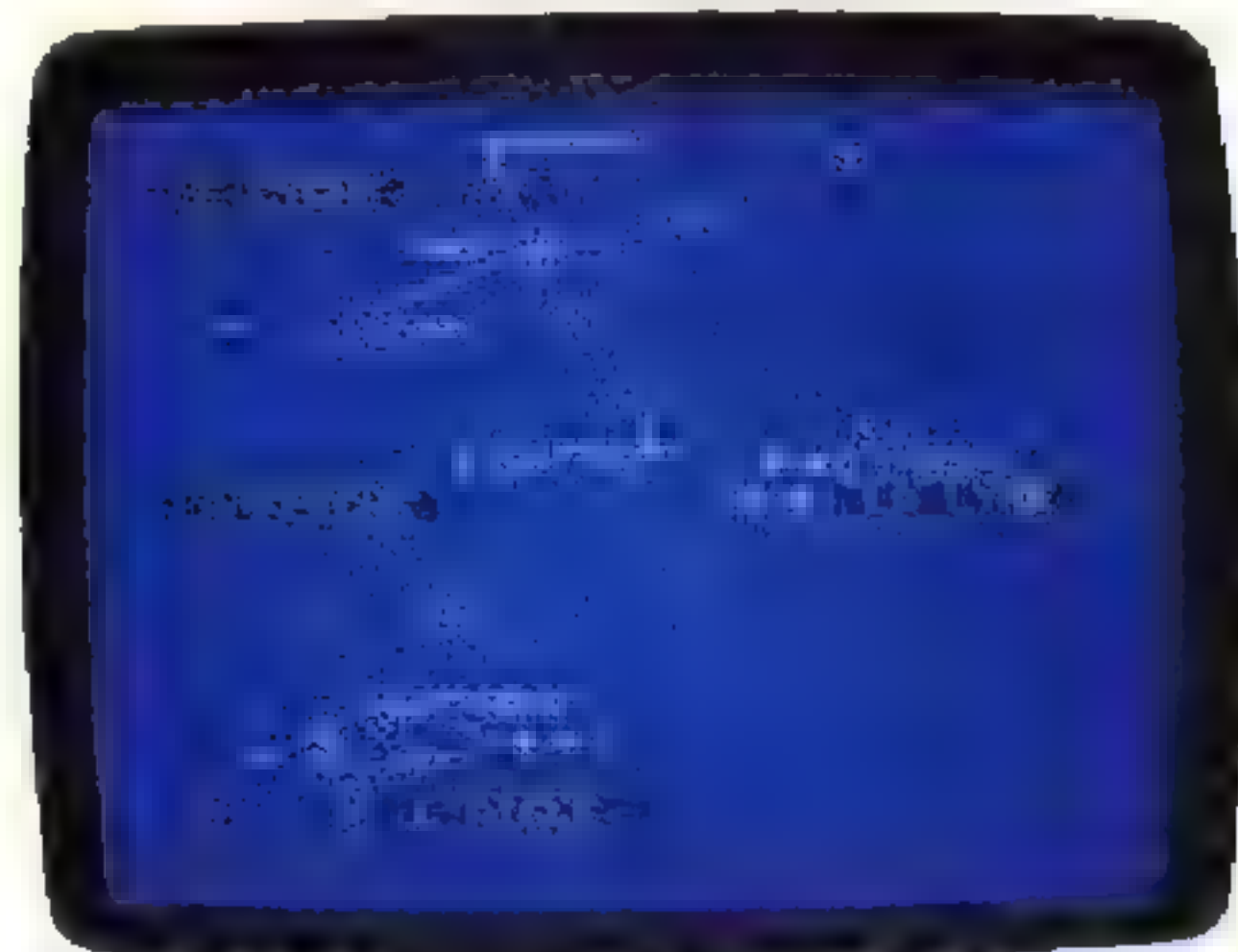
régions du ciel d'une manière plus approfondie. Vous avez le choix entre 362 secteurs différents et vous disposez des mêmes facilités que dans l'option précédente. L'option 6 offre deux possibilités supplémentaires. Tout d'abord, vous pouvez observer sur un diagramme animé la course des planètes. Ensuite, elle autorise le calcul des heures de lever et de coucher de tout corps, vu d'une position spécifique. Un très bon logiciel d'astronomie, qui vous fera découvrir « tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les étoiles sans jamais oser le demander ». (Cassette Semaphore, pour Spectrum 48 K).

**Microciel** : ce logiciel est construit en trois parties. Tout d'abord une représentation graphique du ciel en neuf cartes, puis un jeu de pendu sur les étoiles, enfin une série de questions destinées à tester ses connaissances.

La première partie est la plus intéressante, puisqu'il s'agit de partir à la découverte du ciel. Chaque carte se construit en trois fois. Les étoiles apparaissent d'abord, sans aucune indication. Une pression sur la barre d'espacement, et voilà les traits qui relient les étoiles d'une même constellation. En dernière étape, les noms des étoiles et des constellations viennent s'inscrire. Ce passage progressif de la carte muette à celle détaillée est l'un des atouts de ce logiciel. Le néophyte se précipitera sur la carte complète pour apprendre à reconnaître Bételgeuse, Vega ou Sirius. Plus tard, il s'arrêtera à la première ou la seconde étape, pour tenter de nommer les 250 étoiles et les 47 constellations cartographiées. Ce nombre important est obtenu grâce à neuf cartes différentes. Ce choix présente l'avantage de représenter le ciel avec précision. En contre-partie, on ne dispose pas d'une vue d'ensemble, ce qui nuit à la compréhension. L'idéal est d'utiliser *Microciel* de nuit, et de ne pas hésiter à sortir, pour mettre immédiatement en pratique ses connaissances fraîchement acquises, et surtout de « relier » les cartes les unes aux autres. Ce découpage du firmament en tranches permet également d'éviter une difficulté majeure inhérente au thème du

logiciel. La voûte céleste se modifie d'une heure sur l'autre, d'un jour sur l'autre. Cela n'empêche pas une certaine frustration, chaque écran restant « irréel ».

La deuxième partie de *Microciel* est sans surprise. Elle offre la possibilité, en s'amusant au bon vieux « pendu », d'apprendre le noms des étoiles. Si l'on ne trouve pas, l'ordinateur donne quelques éléments pour





## ÊTES-VOUS NÉ SOUS UNE BONNE ÉTOILE ?

aider à trouver la réponse. Petit à petit, on pourra apprendre les qualités des principales étoiles. Encore faut-il ensuite être capable de les « accrocher » à leur place...

La dernière partie est consacrée à des tests de connaissance. Par exemple : « dans quelle constellation se trouve Bételgeuze ?



Il est ensuite possible de faire apparaître directement la carte correspondante pour visualiser le tout. *Microciel* ne cache donc pas sa volonté pédagogique, et remplit honorablement son contrat. (Cassette Marco Polo pour Oric/Atmos).

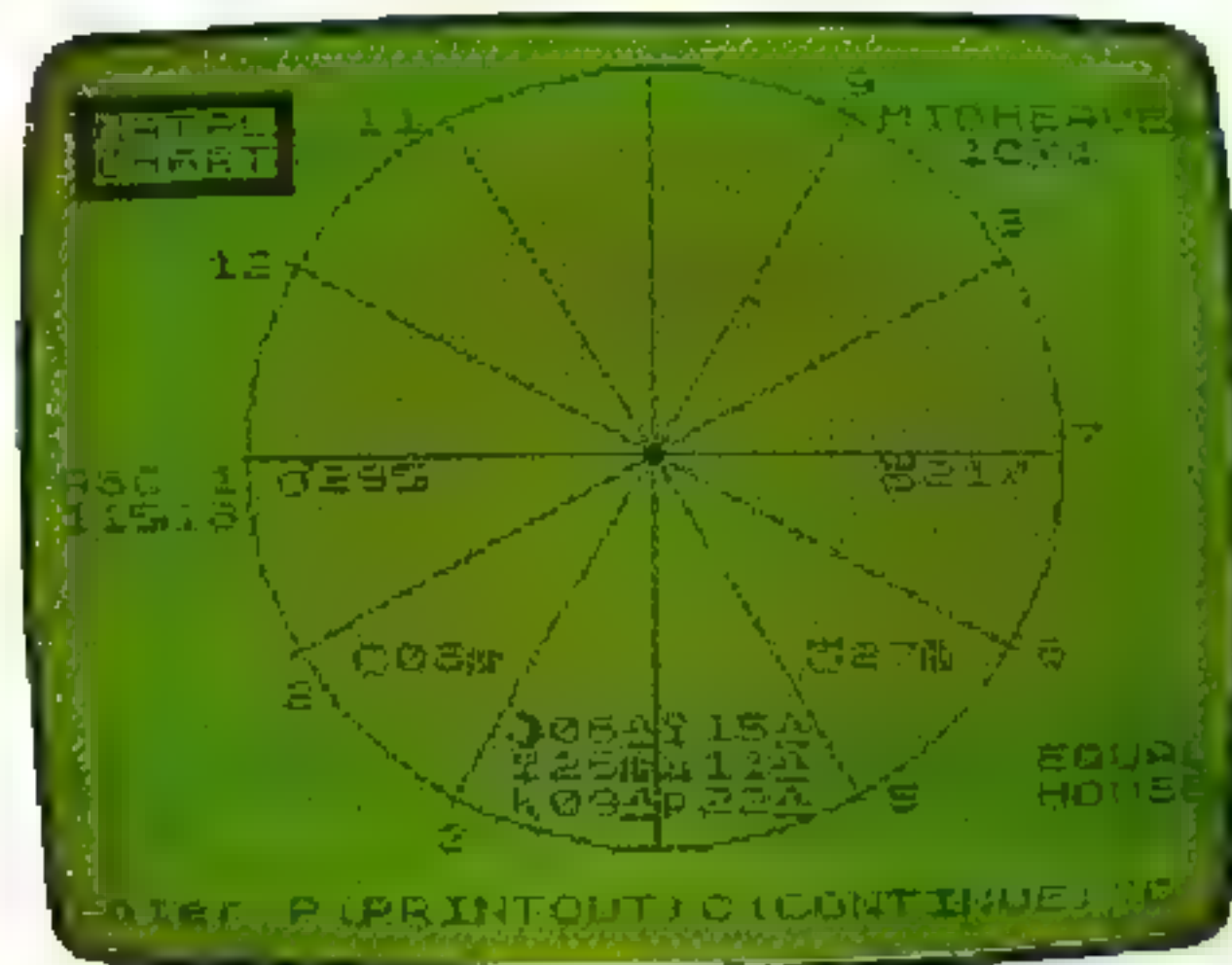
**Stargazer Secrets** : écrit par un astrologue professionnel, ce logiciel se propose de vous faire découvrir les principaux aspects de votre personnalité. D'utilisation très simple même pour un novice dans cette difficile science, il suffit de fournir au programme le nom, la date, l'heure et le lieu de naissance de la personne que vous vous proposez d'étudier. L'heure doit être indiquée en heure GMT (heure de Greenwich). Pour les personnes nées en France, il faut donc retrancher une heure en hiver et deux heures en été ou simplement une heure quelque soit la saison si la date de naissance est antérieure au changement d'horaire d'été. Le lieu de naissance est fourni sous la forme de degrés et minutes de longitude et latitude. La consultation d'un atlas vous permettra de retrouver rapidement ces données. Une fois ces informations connues du programme, celui-ci va se mettre à calculer la position des planètes à l'heure dite, ce qui lui prend environ

deux minutes. Il affiche la carte du ciel, et vous renseigne sur l'ascendant et le milieu du ciel, mais non sur votre signe astrologique, qu'il est facile de trouver dans de multiples revues. Le tableau suivant vous donne la position exacte des planètes à la naissance et leur correspondance avec les maisons. Mais seules les personnes ayant quelques connaissances en astrologie pourront en tirer profit. Fort heureusement, le programme va ensuite analyser tous les aspects de votre personnalité, planète par planète et vous en donner une description assez détaillée. Pour finir il effectue une sorte de synthèse qui constitue votre ligne directrice, laquelle peut d'ailleurs se trouver en contradiction avec l'un des points d'analyse précédent, du fait des forces antagonistes. L'option « copy » vous permettra, si vous disposez d'une imprimante, d'obtenir un rapport écrit. La dernière partie du programme est plus spécialement destinée aux novices et renseigne





## POUR ACQUÉRIR LA SAGESSE ANCESTRALE DE L'EMPIRE DU MILIEU..



brèvement sur le sens général des maisons et des planètes. Un bon logiciel, qui intéressera certainement nombre de vos amis. (Cassette C.R.L., Pluto, pour Spectrum 48 K).

**Astrologie chinoise :** le Yi-King ou Yi-Ching, est empreint de la sagesse ancestrale de l'Empire du Milieu. Il rend ses oracles sous forme de phrases sibyllines, qui sont pourtant interprétables par tous ceux qui veulent s'en donner la peine. L'origine

du Yi-King se perd dans la nuit des temps, puisqu'il est antérieur même à la philosophie du Ying et du Yang, à qui il a donné naissance. Autrefois, les Chinois consultaient des moines, seuls habilités à rendre des oracles. Ceux-ci interprétaient des hexagrammes formés par des jets successifs de trois pièces. Les combinaisons de « pile » et de « face » correspondent à des oppositions Ying-Yang, qui parlent aux initiés. Aujourd'hui, les férus de philosophie chinoise passent des heures pour rendre un oracle, en compulsant d'épais ouvrages. Ce pensum est désormais inutile, grâce à *Asstrologie chinoise*, que Tilt a vu en version de travail et vous présente en exclusivité, ce logiciel utilise les moindres recoins de la mémoire du Commodore 64 pour y faire entrer des textes d'une longueur impressionnante, qui donnent à ce logiciel toute sa finesse et assurent le meilleur respect du véritable Yi-King. Les auteurs de *Horoscope chinois* ont voulu d'abord respecter la philosophie de cet horoscope. Les « oracles » rendus par l'ordinateur ne proviennent pas d'un simple tirage aléatoire. Ils correspondent à ceux que rendrait un véritable adepte du Yi-King.



Que l'on adhère ou pas à cet art divinatoire, on ne peut que reconnaître le sérieux du logiciel et la sagesse de ses réponses. Sa mise en œuvre est simple. Après la page d'introduction, accompagnée d'une musique originale du compositeur Sylvain Lozac'h — initiative encore trop rare qu'il convient de souligner —, l'ordinateur vous demande votre date de naissance, afin de déterminer votre signe du zodiaque, ainsi que le jour et l'heure de la consultation. On passe ensuite au lancement des pièces, tout en formulant la question que l'on désire sou-

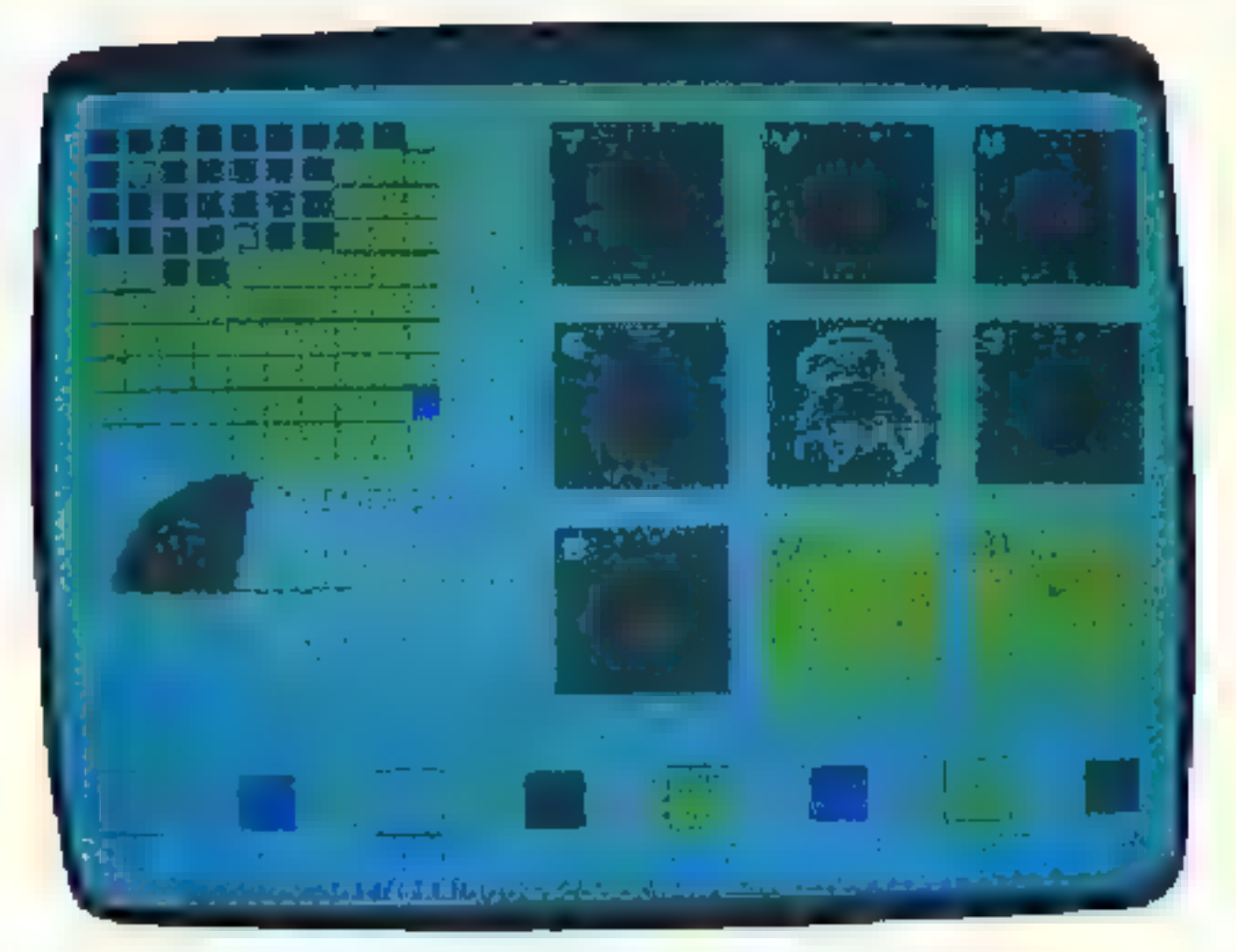


mettre à l'horoscope. Celui-ci répond après six jets, avec des phrases comme « Il faut aller jusqu'au bout de ce que l'on entreprend. La réussite vient à celui qui travaille. » Une nouvelle interrogation est, bien sûr, possible, afin de compléter l'oracle. Mais, attention, si l'on pousse les questions trop loin, le Yi-King risque de se bloquer, comme autrefois les moines refusaient de continuer leur interprétation si les questions allaient trop loin. *Astrologie chinoise* se présente comme un logiciel original. La part des graphismes est faible, du fait de l'importance du texte, ce qui

n'empêche pas un excellent rendu du lancement des pièces et une très belle présentation des phrases, en gros caractères originaux. Libre à chacun de croire à l'horoscope. Quant aux auteurs, ils n'ont pas résisté au désir de lui demander si le logiciel connaîtrait le succès. La réponse fut affirmative ! (Cassette pour Commodore 64).

**Survival :** certains principes d'écologie qui président aux destinées des animaux sauvages vont vous devenir familiers avec ce programme.

Vous avez le choix entre six modèles différents : faucon, rouge-gorge, lion, souris, mouche ou papillon. Vous commencez le jeu dans un environnement favorable à votre animal. Mais les choses vont rapidement se gâter. En effet, il faut échapper aux prédateurs qui vous guettent et savoir vous alimenter et boire de façon régulière pour conserver vos forces. Vous déplacez votre animal sur un écran quadrillé où sont représentés le terrain, les sources de nourriture, les points d'eau, et les animaux proches. A chaque tour, vous devez choisir la direction vers laquelle vous désirez vous rendre.



Bien évidemment, si vous êtes prédateur, vous devez réussir à capturer une proie et dans le cas contraire, vous devez fuir à tout prix la proximité des prédateurs de tous poils. Vous verrez que cela n'est pas facile dans un cas comme dans l'autre. Si tout va bien, vous parviendrez peut-être à faire mourir votre animal de vieillesse. L'idée de ce programme est intéressante mais le système utilisé pour le déroulement de la partie laisse à désirer. (Cassette Five Ways Software/Vidéo 107 Informatique, pour Spectrum 48 K). ■

## 12 LOGICIELS SCIENTIFIQUES AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	THÈME	GRAPHISME	COMPLEXITÉ	ORIGINALITÉ	INTÉRÊT	PRIX
ASTROLOGIE CHINOISE	Conception Jawx	Cassette	C 64	Horoscope chinois	***	**	*****	*****	n.c.
STARGAZER SECRETS	C.R.L. Photo	Cassette	Spectrum	Astrologie	—	*****	*****	*****	100 F
CARTE DU CIEL	Answers	Cassette	TO7	Astronomie	***	***	***	*****	195 F
ASTRONOMIE	Sémaphore	Cassette	Spectrum	Astronomie	***	*****	*****	*****	180 F
MICROCIEL		Cassette	Oric/Atmos	Astronomie	***	***	***	***	120 F
SURVIVAL	Five Ways	Cassette	Spectrum	Ecologie	***	***	*****	***	100 F
BIOLOGIE	Infogrames	Cassette	Alice	Ecologie	**	**	***	**	120 F
ATARILAB	AT	Cartouche	Atari XL/XE	Expériences sur la température	—	**	*****	*****	550 F
MICROBE	Supergistic Software	disquette	Apple II	Médecine	***	*****	*****	*****	n.c.
THREE MILE ISLAND	Muse-Soft	Disquette	Apple II	Simulation de fonction d'une centrale	*****	*****	*****	*****	700 F
MOTEUR A EXPLOSION	Infogrames	Cassette	Alice	Explication de fonction d'un moteur à explosion	***	***	**	***	120 F
MAKE A CHIP	Incognito	Cassette	Spectrum	Découverte de l'ordinateur	***	***	*****	*****	100 F

# MICROSTORY

DISPONIBLES

### COMMODORE

64 Pétitel + lecteur de K7 + manette de jeux + un jeu 2.990 F.  
Lecteur disques 2.550 F.  
Commodore 64 + lecteur disques 5.100 F

### ATARI

800 XL 1.650 F. Lecteur disques 2.050 F.

### AMSTRAD

Monochrome et couleur - super promotion nous consulter

### NOUVEL AMSTRAD

Avec lecteur disque incorporé.

Vente par correspondance  
Crédit immédiat CREG

MICROSTORY

325 51 52

14, rue de Poissy, 75005 PARIS  
horaires d'ouverture : lundi : 14 h 30/19 h 30  
mardi au samedi : 10 h 30/19 h 30  
Métro : Maubert-Mutualité  
à l'angle du 25 Bd St-Germain

DISQUETTES U.S.  
5,1/4 : 119 F

A ADRESSER À MICROSTORY, 14 RUE DE POISSY 75005 PARIS  
JE DESIRE RECEVOIR :  
VOTRE CATALOGUE DES PRIX ☐  
LA DOCUMENTATION SUR VOTRE CLUB ☐  
NOM : \_\_\_\_\_  
PRÉNOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL : \_\_\_\_\_  
VILLE : \_\_\_\_\_  
Joindre 3 timbres à 2,10 F pour frais d'envoi



# Je ne me fatigue plus à copier... j'achète mes logiciels aux prix **EUREKA** !

A.E.	269.22
ABUSE	168.41
AIRSIM 1	339.20
APPLE PANIC	254.99
APPLE SPICE	236.01
ATTAQUE ROUGE (F)	384.26
BACK IT UP 3	860.00
BACKGAMMON	249.06
BATTLE FOR NORMANDY	349.87
BATTLE OF SHILOH	332.08
BLACK JACK COACH	341.57
BOUNCING KAMUNGAS	291.76
BRIDGE MASTER	348.68
CANYON CLIMBER	254.99
CARTEL & CUTTHROATS	553.86
CASTLE WOLFENSTEIN	244.32
CAVERNS OF FREITAG	244.32
CHECKERS (Dames)	461.35
CHOPFLITER	269.22
COMPUTER AMBUSH	587.05
COMPUTER BASEBALL	349.87
COSMIC BALANCE	391.38
CREATURE VANTURE	244.32
CRITICAL MASS	368.85

CURSE OF CROWLEY	231.27
CYCLOTRON	254.99
CYTRON MASTERS	349.87
DAVID MIDNIGHT MAG.	269.22
DISK ORGANIZER	253.80
DISK RECOVERY	253.80
DNIPIER RIVER LINE	207.55
EAGLES	349.87
ESCAPE/ARCTURUS	239.57
FACTS IN FIVE	180.27
FIGHTER COMMAND	587.07
FILTER ANALYSIS	341.57
FLIGHT SIMULATOR II	490.00
FORTRESS	343.94
FRONT LINE	276.34
GENESIS	254.99
GEOLOGIQUE	391.38
GERMANY 1985	587.07
GFS SORCERESS	246.69
GOBLINS	236.01
GUADALCANAL CAMPAIN	587.07
GUNS OF FORT DEF.	175.53
KNIGHTS OF DESERT	391.38
KNOW YOUR APPLE II	308.36

LABYRINTH	236.01
LISP	1059.10
MAGNETO BUGS	254.99
MIDWAY CAMPAIGN	166.04
MISSILE ATTACK	231.27
MORTON'S FORK	231.27
MULTI-DISK CATALOG	211.11
MUMMY'S CURSE	258.55
NIBBLER	254.99
NIGHTMARE GALLERY	236.01
NORTH ATLANTIC 88	587.07
OLDORF'S REVENGE	195.69
PLANET MINERS	145.88
POLICE ARTIST	322.59
POLLYWOG	276.34
PRESIDENT ELECT	391.38
RDF 1985	343.94
ROAD BLOCK	284.64
ROAD TO GETTYSBURGH	507.61
ROBOT WAR	311.92
SAM	1085.19
SCIMMARS	207.55
SEA DRAGON	269.22
SERPENTINE	269.22

SKY BLAZER	245.50
SNAKE BYTE	276.34
SPACE EGGS	237.20
SPACE STATION ZULU	175.53
SPACE VIKING	461.35
SPARE CHANGE	206.50
STOCKS & BONDS	175.53
STONE OF SYSYPHUS	244.32
SUPER DISK COPY	295.31
TANKTICS	201.62
THE ARCADE MACHINE	462.54
THE BUG	456.61
THREE MILE ISLAND	327.34
TORAX	238.39
TRANSFERT	531.33
TWERPS	276.34
U-DRAW	327.34
VISIBLE COMPUTER	308.36
VOYAGER	175.33
WARP FACTOR	332.08
WIZARDRY 1	469.66
WIZARDRY 2	322.59
WIZARDRY 3	368.85
ZENDAR	284.64

Un extrait du catalogue  
des Logiciels  
pour APPLE II

Promotion n° 1 :  
7 logiciels éducatifs en  
français pour APPLE II :

1850 F.T.T.C.

Promotion n° 2 :  
6 logiciels de stratégie en  
français pour APPLE II :

2500 F.T.T.C.

Logiciels pour  
ORIC I et ORIC ATMOS

Promotion n° 3 :  
3 logiciels de jeux pour  
ORIC I et ATMOS :

460 F.T.T.C.

3D INVADERS	79.46
ACHERON'S RAGE	79.46
L'AIGLE D'OR	135.20
ANNUAIRE	105.55
AS DES AS	112.67
AUTHOR	130.46
CHESS	79.46
CRIBBAGE	79.46
CROCKY	90.14
D.A.O.	112.67
DAMBUSTER	79.46
DEFENCE FORCE	71.16
DONT PRESS LETTER Q	79.46
DRAUGHTS (Dames)	79.46
FRIGATE COMMANDER	74.72
GASTRONOM.	71.16

GESTION DE STOCK	135.20
GHOST GOBBLER	85.39
GODILLORIC	71.16
GREEN CROSS TOAD	85.39
HARRIER ATTACK	79.46
HU'BERT	90.14
INVADERS	85.39
J'APPRENDS L'ANGLAIS	105.55
J'APPRENDS LA CAO	135.20
KIT ECRAN	112.67
COMPILATEUR BASIC	171.97
LE PROTECTOR	71.16
LOTORICIELS	90.14
MYSTERY TOWER	79.46
ORIC BASE	112.67
ORIC BASIC PLUS	112.67

ORIC CALC	130.46
ORIC GESTION 1	142.32
ORIC GESTION 2	142.32
ORICADE	97.25
ORION	71.16
ORISCRIBE	171.97
PROBE 3	85.39
QUACK A JACK	79.46
RAT SPLAT	79.46
SCUBA DIVE	79.46
SUPER COPY ECRAN	112.67
SUPER FRUIT	79.46
TRICK SHOT	79.46
ULTIMA ZONE	79.46
XENON 1	97.25
ZORGON'S REVENGE	88.95

ACHERON'S RAGE	79.46
ASSEMBLER/DIBASS	102.00
ASTEROIDS	69.97
CARN 3	60.49
CASPAC	71.16
CASSE-BRIQUES	49.81
CENTPEDE OU CHENILLE	60.49
DICO 5	60.49
DINKY KONG	79.46
EUROPE	73.53
GALAXION	71.16

GALAXY 5	79.46
GENCAR	105.55
GEOFRANCE	73.53
HOPPER OU JOGGER	79.46
HYPER MASTER MIND	60.49
INTERTRON	60.49
INVADERS	79.46
JOGGER	79.46
MONITEUR 1.0	105.55
MULTIGAMES	53.37
ORIBLE	60.49

ORIC FLIGHT	37.95
ORIC FORTH	142.32
ORIC MON	102.00
MATCH PUISSANCE 4	49.81
SPACE CRYSTAL	49.81
STARFIGHTER	79.46
THE ULTRA	79.46
TRAITEMENT 3D	105.55
WORD PROCESSOR	166.04
ZODIAC	79.46

Logiciels pour  
ORIC I

Promotion n° 4 :  
9 jeux d'arcade pour ORIC I :

450 F.T.T.C.

Logiciels pour  
COMMODORE 64

BOZO'S NIGHT OUT (C)	79.46
CAVELON	79.46
CHINESE JUGGLER	79.46
FASTBACK	154.18
GYROPOD (C)	79.46
GYROPOD (D)	100.81
HAVOC	94.88
HIGH NOON	79.46
HUNTER	79.46
JOUSTE	79.46
MIKRO ASSEMBLEUR	860.01
OON SHUTTLE (C)	88.95
MOON SHUTTLE (D)	124.53

NIGHT MISSION PINBALL	322.59
NURSERY NIGHTMARE	79.46
PLUMB CRAZY	79.46
SABOTEUR	79.46
SCRABBLE (C)	231.27
SNAKE BYTE (D)	322.59
SQUISH'EM (D)	322.59
STAR COMMANDO	79.46
SUPER GRIDDER (C)	79.46
TRIPLE TOURNAMENT	79.46
TURMOIL (D)	322.59
VIZA STAR (D)	1423.30
VIZA WRITE (D)	830.00
ZOOM ASSEMBLEUR	277.53

ALUNISSAGE	78.28
ARTILLEUR	78.28
ASTEROIDES	115.04
BACKGAMMON	115.04
BASIC BILINGUE	78.28
CHATBYRINTHE	78.28
CHRONO-CALCUL	78.28
COMBAT	78.28
CONCENTRATION	78.28
CONTRATAC	78.28
CRAZY 8	115.04
DE + 2	78.28
DESERT DES TARTARES	78.28

DOG FIGHT	78.28
ENCERCELEMENT	78.28
FRACTIONS SIMPLIF	78.28
GESTION DE CHEQUIERS	156.55
LE BOURSIER	115.04
LE PENDU	78.28
MICRO-YATZEE	115.04
MULTI-MESSAGES	115.04
PESEE	78.28
QUESTIONS-REPONSES	78.28
RELATIONS	78.28
VIDEO CHESS	115.04
VIDEOGRAPH	156.55

Logiciels pour  
HECTOR

Bon de commande à renvoyer à :

**EUREKA INFORMATIQUE**

39, rue Victor-Massé - 75009 PARIS

M \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Ordinateur possédé : \_\_\_\_\_

Désire commander : \_\_\_\_\_

Une promotion n° \_\_\_\_\_

Les logiciels suivants :

Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement par :

(ajouter 25 F de port pour toute  
commande inférieure à 500 F).





# PROFS A VENDRE

Les jeux éducatifs font-ils des progrès ? Patrice Desmedt a planché pour vous. Une nouvelle rubrique pour ne plus acheter vos profs à l'aveuglette.

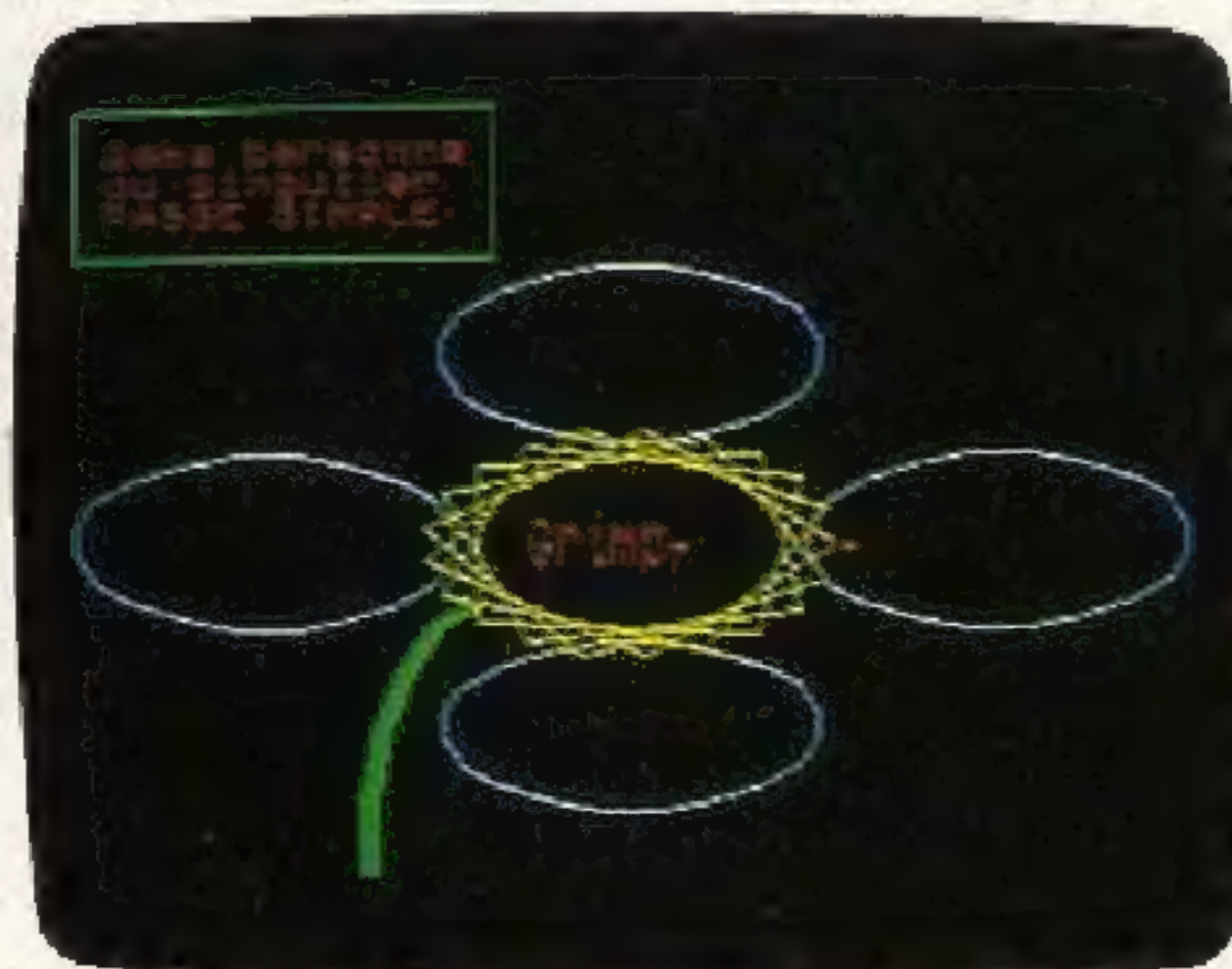


## AU PAYS DES COMPTES

### Opération « addition »

Jeu de mots mis à part, « Au pays des additions » serait un titre plus approprié. Car ce logiciel est un apprentissage des additions. La mise en scène est réussie. Un « aventurier » doit traverser une rivière en installant des planches correspondant à la largeur de la rivière, puis attraper des noix de coco et équilibrer une balance, et finalement aller faire son marché en dépensant exactement la somme dont il dispose. Les exercices ne sont pas aussi faciles qu'ils en ont l'air, puisqu'il faut retrouver un nombre en choisissant parmi une liste proposée.

*Au pays des comptes* est amusant et formateur, mais un petit peu « court ». Pourquoi ne pas avoir inclus les autres opérations ? (Cassette Ediciel pour TO7/MO5)



## CARTABLE

### Plein son sac

Quatre cassettes présentées de manière sympa, qui proposent des exercices de mathématique et de français. On s'entraîne ainsi en calcul mental, on apprend à maîtriser la notion d'encadrement, on se plonge dans le monde des quadrilatères, avec leurs propriétés, le calcul de leur surface, etc. Les exercices sont classiques, mais bien réalisés, et sont agrémentés de quelques trouvailles qui rendent la matière plus amusante. Pour le calcul mental par exemple, plusieurs opérations apparaissent simultanément, et descendent lentement vers le bas de l'écran. Il s'agit de trouver le plus rapidement possible toutes les solutions, et de tirer, avec chaque résultat, sur l'opération correspondante. La note obtenue est



## LOGIFORMES

### Raisonnons

Pour développer chez les enfants le sens de la logique, Langage et Informatique présente un logiciel de type éducatif qui permet aux jeunes, à partir de quatre ans, de s'amuser à la réflexion sur image. Reprise du fameux jeu *Master Mind*, voici disposés sur plusieurs cases des animaux dont il faut retrouver les places exactes. Selon le niveau de difficulté choisi, quinze possibilités, ce logiciel peut intéresser les adultes aussi bien que les enfants. La complexité des niveaux « expert » et le maniement, parfois difficile, du crayon optique majeure, à notre avis, l'âge minimum proposé. Quoi qu'il en soit, cet entraînement à la logique reste efficace et amusant. A chaque série d'animaux proposés par le joueur, l'ordinateur répond



## CALCUL MENTAL

### L'échelle des valeurs

Ce jeu éducatif vous offre la possibilité d'améliorer votre rapidité en calcul mental. Plusieurs exercices vous sont proposés sur

selon trois critères : couleur rouge pour une figure inexistante dans la formule à trouver, couleur bleue pour une figure existante mais mal placée et enfin couleur verte pour chaque animal à sa juste place. La combinaison de plusieurs réponses de l'ordinateur vous permettra, selon un raisonnement logique, d'aboutir à la formule à découvrir. Le graphisme est clair et n'entraîne jamais à la confusion. (Cassette Langage et Informatique pour TO7 et MO5.)

## PLANÈTE BLEUE

### Universel

*Planète bleue* est un logiciel éducatif. Afin de compléter vos connaissances géographiques de la planète, neuf manches sont au programme. Dans le jeu des drapeaux



et des codes, vous devez reconnaître la nation correspondant au symbole présenté. De même, tâchez de trouver le lien entre capitale et pays, peuple et langue parlée, apprenez à connaître les codes internationaux et les monnaies de tous les états du globe. D'un à quatre joueurs, la difficulté de la partie tient compte de deux facteurs : le choix des pays, tout d'abord. Les questions sont soit orientées vers les nations les plus connues, soit tiennent compte des différents peuples du globe. Un deuxième facteur définit en fait le nombre de propositions de réponses possibles au joueur. Pour toutes ces épreuves, votre temps de réponse est limité. Ce logiciel se singularise par un maniement fort simple et la rapidité des parties proposées fera travailler la mémoire et le sens de l'observation. (Cassette Cobra pour Oric 1/Atmos.)

## VISION

### Au bout de la corde

*Vision* est un jeu de réflexe s'adressant aux enfants de plus de 6 ans et destiné à développer leurs capacités d'observation. Deux jeux éducatifs sur ce logiciel : reconnaissance des formes et reconnaissance des couleurs. Sur un tableau de 9 cases s'affichent alternativement divers objets aux couleurs et formes différentes. De chaque côté de l'écran, un joueur est représenté. Son but est de grimper à la corde le plus



rapidement possible. Pour le jeu des couleurs, il lui suffit de reconnaître dans les objets qui s'affichent des teintes identiques à celles de son vêtement. A chaque teinte reconnue, il grimpe de quelques mètres. En cas d'erreur, il redescend de la même distance. Les deux joueurs doivent ainsi faire preuve d'observation et de réflexe pour accéder le plus rapidement possible au sommet de la corde.

Pour le jeu des formes, le principe est identique, et la reconnaissance se fait alors par analogie des figures. *Vision* met à votre disposition des jockers qui facilitent votre escalade. Le graphisme de ce jeu est précis et agréable. Quant au bruitage, il se fait de plus en plus aigu au cours de l'ascension ce qui stimule sans aucun doute l'effort des deux participants. L'ordinateur vous laisse choisir votre vitesse de jeu. Au niveau maximum, c'est souvent le hasard qui semble décider à votre place ! (Cassette Loricels pour Oric 1.)

## MIMI

### A petits pas

L'alphabet scout est mort, vive Mimi la fourmi. Fini le petit frère qui fredonne inlassablement « Un jour la troupe s'en va, A A A », grâce à Mimi son répertoire va s'agrandir d'une foule de ritournelles populaires. Le principe est simplissime, à la portée d'un enfant de deux ans : à chaque lettre de l'alphabet correspond une scène animée, que Mimi la fourmi et ses copains lucioles, escargots et autres vermineux se font un plaisir d'interpréter en musique. A la lettre A, comme averse, de grosses gouttes d'eau s'écrasent sur la



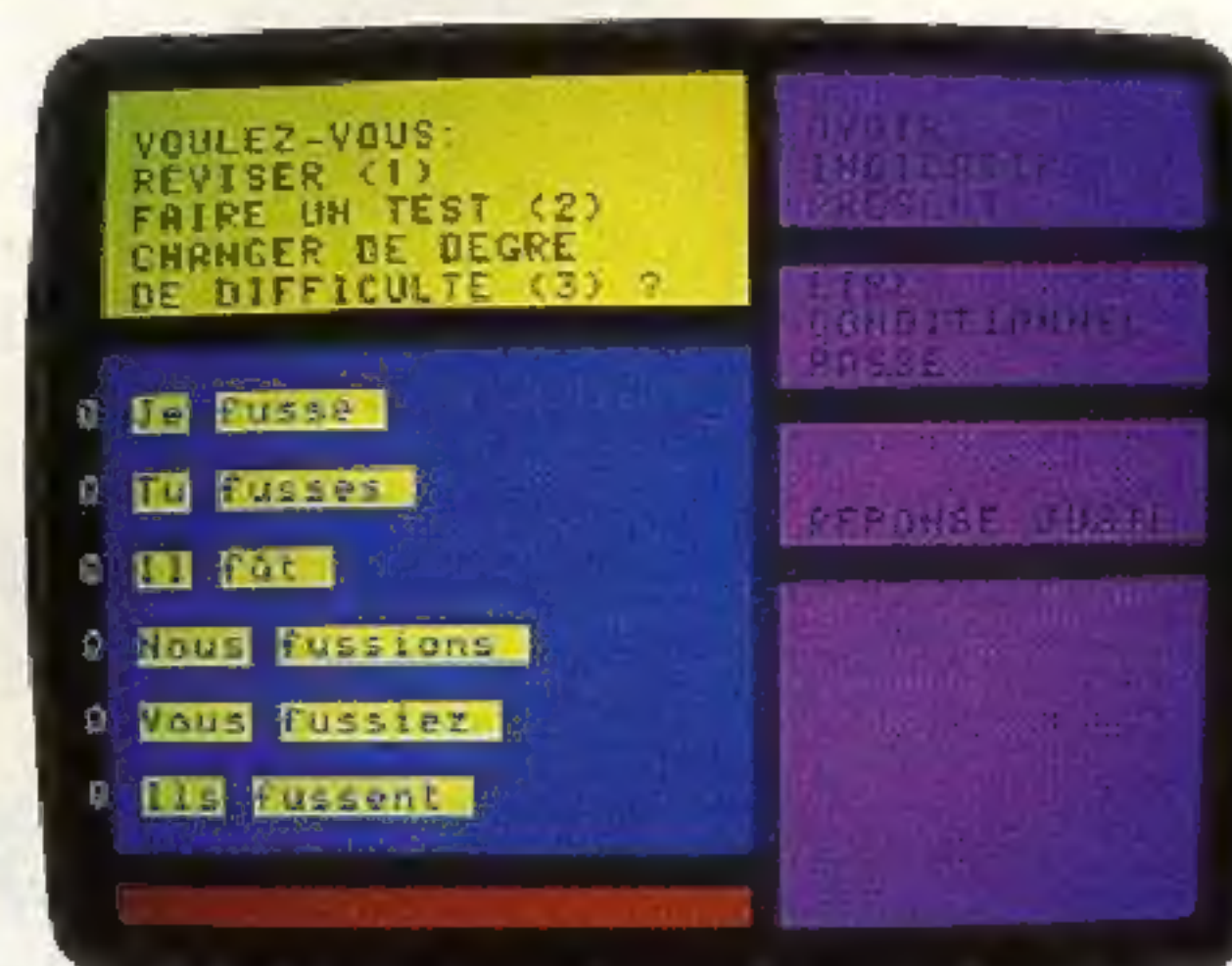


maison-champignon de Mimi, sur fond de gamme chromatique; à R, comme rêve, l'esprit de la fourmi monte au ciel et va rejoindre la lune au rythme de « Ah ! vous dirais-je, maman »; à Z, comme ZZZ le moustique, un de ces charmants insectes suceurs de sang, virevolte dans le ciel de Mimi. Sortez l'insecticide. De lettre en lettre l'enfant explore le monde de l'alphabet, de l'image et de la musique. Et ce n'est pas tout, un deuxième menu permet de créer une nouvelle histoire et de la mettre en mémoire ou d'en modifier une déjà existante. Comme quoi apprendre peut aussi rimer avec jouer. (Disquette Logodisque pour Commodore 64.)

## LA CONJUGAICHOUETTE

### Je, tu, il...

Le titre est parlant. Ce logiciel propose d'enseigner la conjugaison dans la bonne humeur. En réalité, la chouette n'apparaît que le temps du chargement, avant de s'enfuir, peut-être effrayée par la difficulté de conjuguer certains verbes irréguliers. La *conjugachouette* est sans surprise, sans génie pourrait-on dire, mais réalisée très proprement. Malheureusement la cassette n'est accompagnée d'aucune notice, et les explications de chargement sont expédiées en une formule lapidaire, au dos de la boîte.

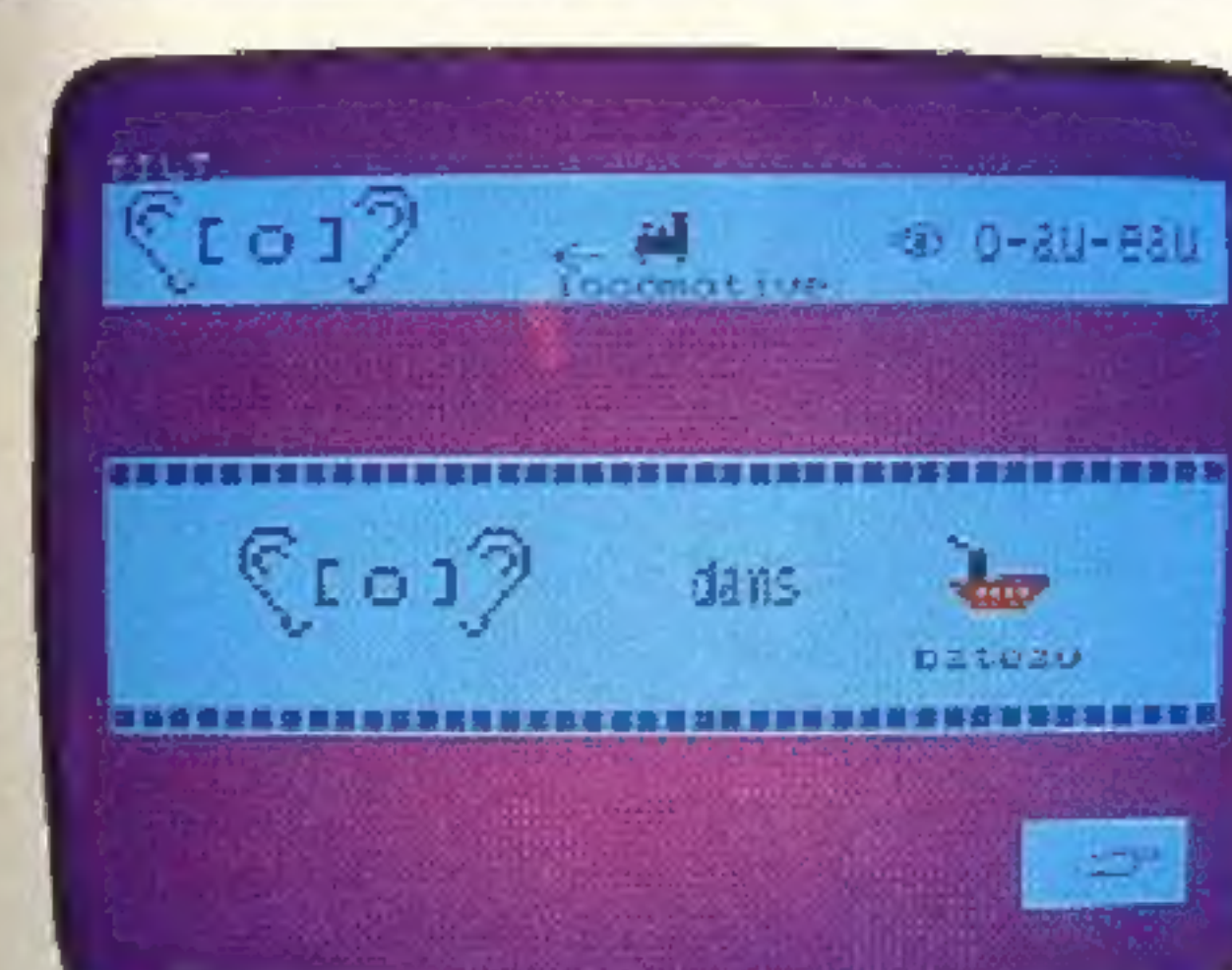


Ce qui n'est pas écrit, c'est que le programme se charge en plusieurs parties, et qu'il est fortement conseillé d'arrêter le lecteur de cassettes dès que l'ordinateur commence à poser des questions concernant le groupe de verbes désirés. C'est un détail, mais qui déroutera plus d'un débutant. La *conjugachouette* offre d'abord une révision de la conjugaison des auxiliaires, des verbes des deux premiers groupes à tous les temps et tous les modes, et de ceux du troisième groupe à tous les temps simples et tous les modes, ensuite des exercices du type: « conjuguez le verbe finir au subjonctif imparfait ». Les erreurs éventuelles seront bien sûr corrigées. La mise en page est claire et sobre,

sans fioritures. On regrettera l'absence d'un répertoire des verbes les plus courants, accompagné d'un verbe de référence pour la conjugaison. La taille mémoire n'est pas extensible, mais pourquoi ne pas avoir recours à un manuel? Tel qu'il se présente, ce logiciel semble un peu nu. Il se contente d'afficher des conjugaisons sans commentaires et sans explications. Dommage. (Cassette Belin, pour VG 5000.)

## J'ENTENDS Phonétique

*J'entends* apprend à reconnaître les sons ou phonèmes dans les mots. Il prépare de cette manière à l'apprentissage de la lecture. Huit phonèmes sont étudiés, illustrés pour chacun d'eux par dix mots. Dans un premier temps, cinq mots défilent, avec indication du phonème qu'ils contiennent. Ensuite, c'est au tour de l'enfant de trouver si le son étudié se trouve ou non dans chaque mot proposé. Ce logiciel propose donc un exercice très précis. Il est très bien mis en œuvre, toutes les explications sont enregistrées à haute voix sur la cassette et sont claires. On regrettera, en revanche, le côté clos de *J'entends*: le tour en est rapidement effectué. On peut d'autre part discuter de



l'opportunité de présenter à des enfants sachant à peine lire des représentations phonétiques qui risquent de leur poser des problèmes d'orthographe. (Cassette Edicel pour T07/M05)

## LECTURE RAPIDE Canon

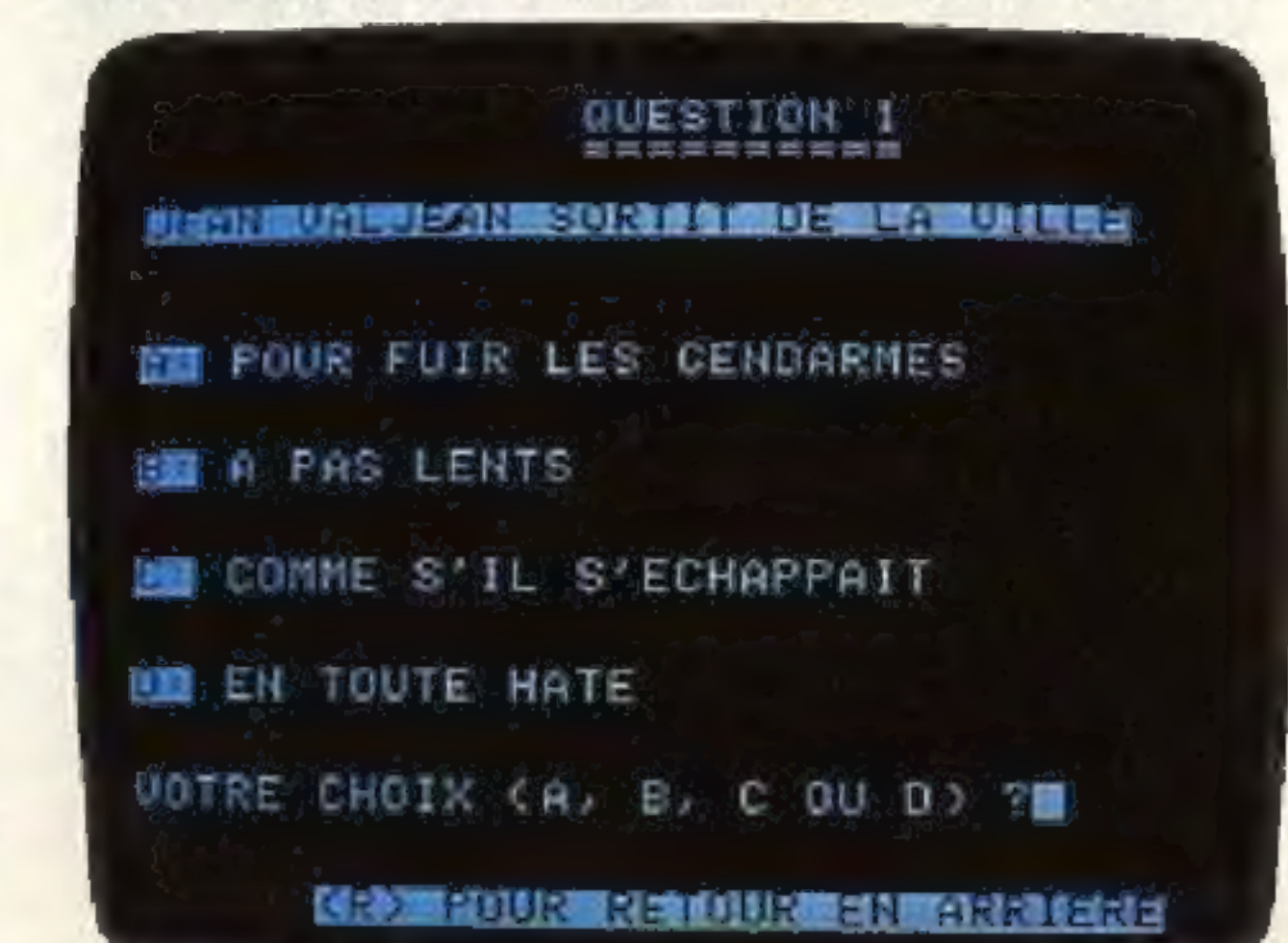
Gutenberg n'a pas perdu face à Mac Luhan! Chaque jour, nous lisons, sans vraiment nous en rendre compte, une quantité de mots astronomique. Journaux et revues bien sûr, mais également publicités, modes d'emploi, etc. Que ce soit au cours des études, de la vie professionnelle ou des loisirs, la lecture est indispensable. On pense généralement que c'est un acquis définitif, qui remonte au cours préparatoire. Erreur. Nous sommes, en grande majorité, de piètres lecteurs, qui annonçons encore mentalement, alors que notre œil est capable de lire très rapidement, et notre cerveau de comprendre aussi vite. La vitesse moyenne de lecture est de 225 mots à la minute. Mais les meilleurs lecteurs parviennent à lire 800 mots à la minute! Et d'une façon générale, nous pouvons tous doubler notre vitesse, sans perdre en compréhension, à condition de suivre un entraînement spécifique. *Lecture rapide* le permet. Après quelques exercices, on commence déjà à remarquer des progrès, même si, pour que ceux-ci soient importants et durables, un entraînement régulier et de longue haleine est indispensable. Le logiciel propose plusieurs séries d'exercices, ainsi que des textes suivis de questions portant sur leur compréhension, afin de contrôler ses progrès.

Ils apprennent progressivement à « lire avec les yeux », à photographier des groupes de mots au lieu de pratiquer une sorte de lecture à haute voix intérieure.

Petit à petit, l'œil reconnaît des lettres, des chiffres, des mots ou groupes de mots qui n'apparaissent qu'une fraction de seconde, s'exerce à élargir le champ de vision, à lire en colonnes, etc.

*Lecture rapide* représente une centaine d'heures d'utilisation.

Il n'est donc pas question d'abandonner au bout de quelques exercices seulement. Mais le travail ne demande qu'un peu de



concentration, et n'est pas ennuyeux. Et le résultat en vaut la peine. *Lecture rapide* est l'un des trop rares logiciels qui apportent un véritable enseignement, et de surcroît impossibles à mettre en œuvre efficacement sans l'aide de l'ordinateur. (Disquette Edicel pour Apple II.)

## L'OREILLE FINE Mot à mot



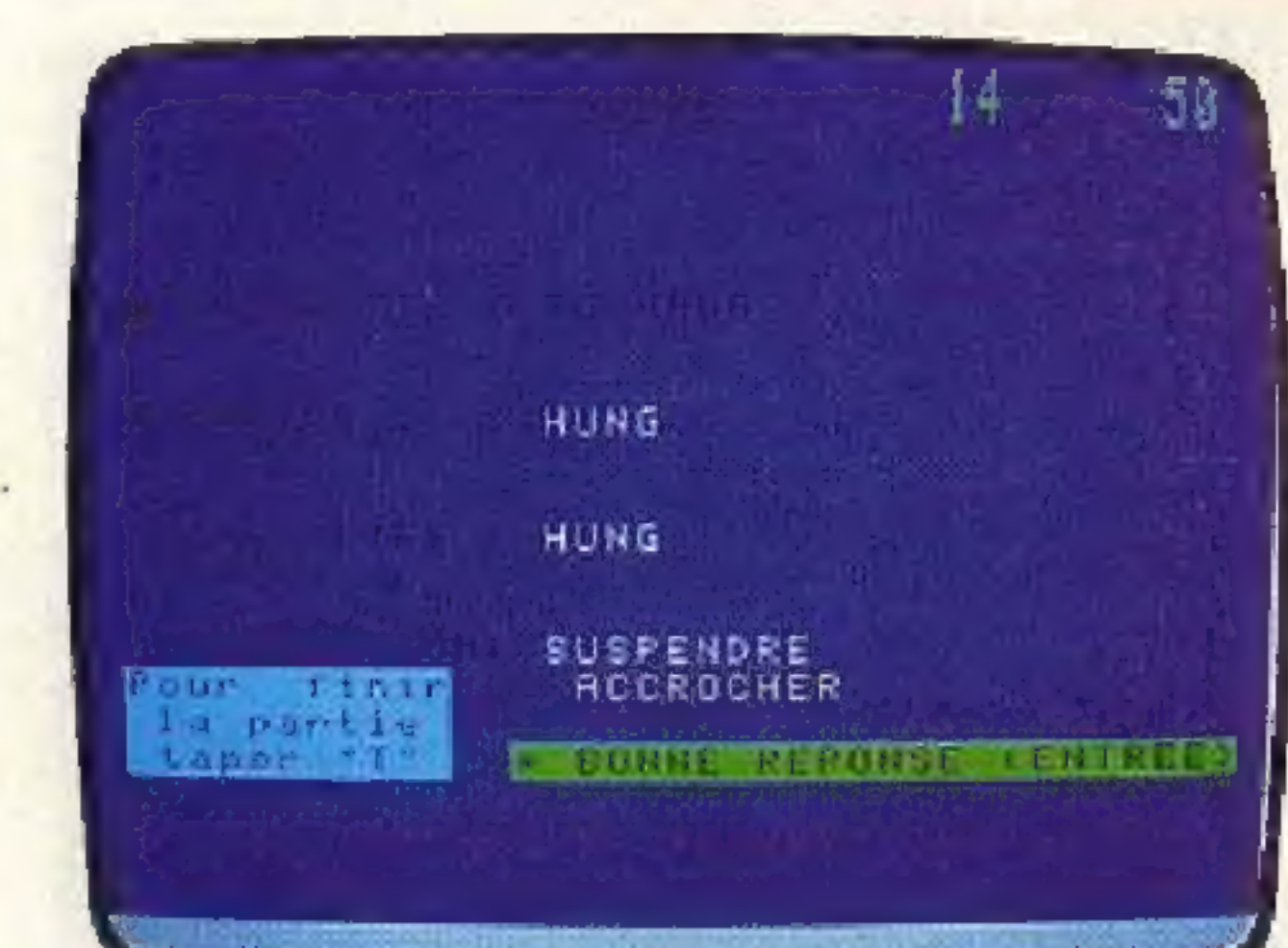
L'oreille fine est très proche de *J'entends*. Il s'agit cette fois de distinguer dans les mots certains sons.

La mise en œuvre du logiciel est identique, avec les mêmes qualités et défauts. (Cassette Edicel pour T07/M05)

## VERBES IRRÉGULIERS ANGLAIS

### Do you speak english?

Avouons-le. Apprendre par cœur des listes entières de verbes irréguliers n'a rien de réjouissant. Ce pensum se révèle pourtant



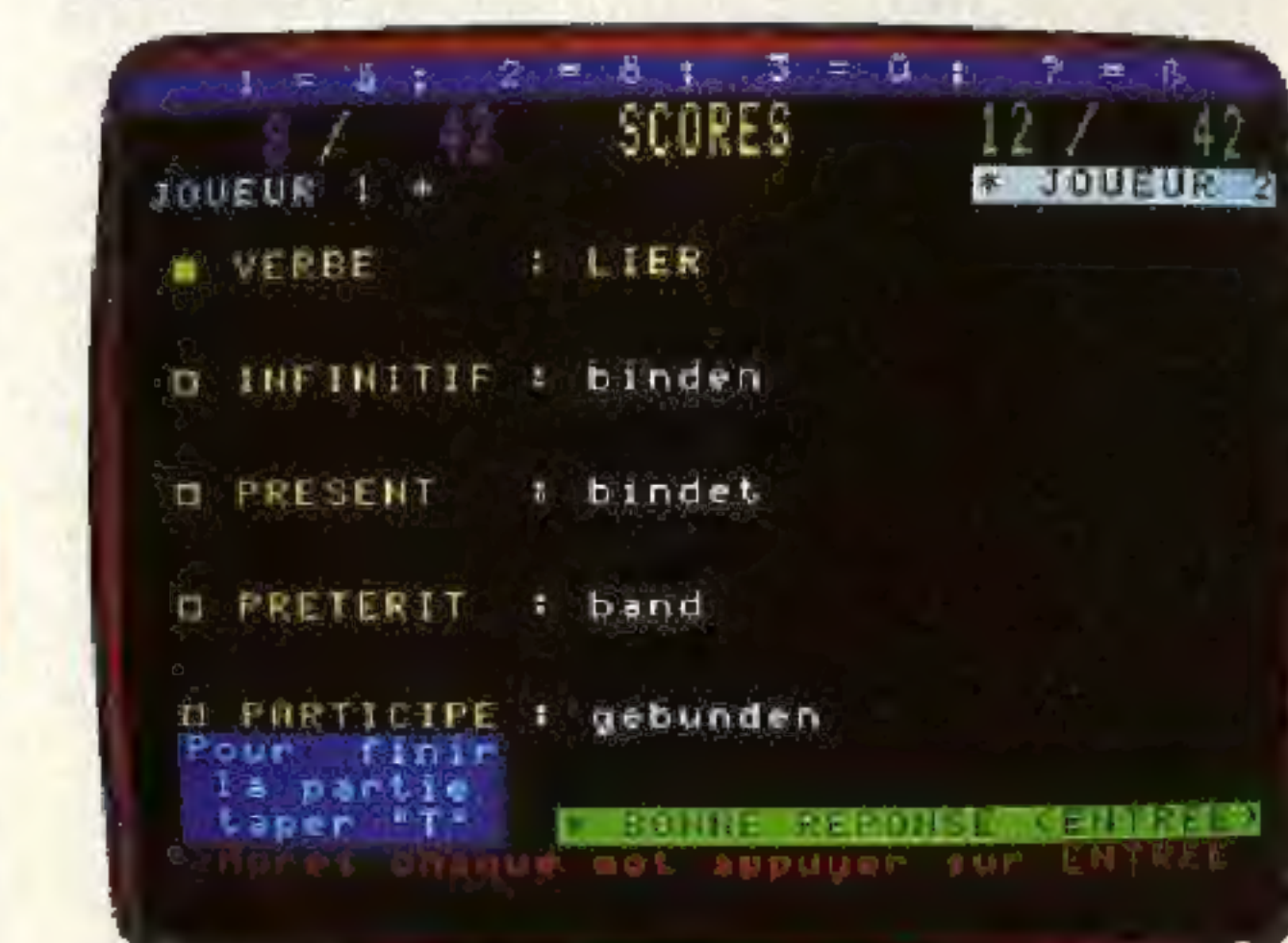
indispensable si l'on a la prétention d'essayer de balbutier quelques mots dans la langue de Pac-Man. Et tout le monde procède de la même manière: il faut prendre la grammaire anglaise, et réciter les verbes en utilisant un cache.

Rapidement, on réalise un sans faute, sans s'apercevoir que l'on se souvient surtout d'un enchaînement immuable. Qu'un partenaire pose les questions dans le désordre, et voilà le trou. L'ordinateur tient ce rôle de « questionneur », et oblige à écrire les réponses, ce qui s'avère un excellent test. Après deux erreurs, il donne la réponse correcte. Il interroge à partir du verbe en anglais ou en français, et demande traduction, présent, prétérit et participe passé. Un logiciel efficace pour réviser, proposé à un prix très compétitif. (Cassette Minipuce Exelvison pour EXL 100.)

## VERBES FORTS ET IRRÉGULIERS ALLEMANDS Parler allemand

Ce logiciel est bâti selon le même principe que son homologue anglais. Deux niveaux sont proposés (80 ou 120 verbes), et il est possible de jouer seul ou à deux.

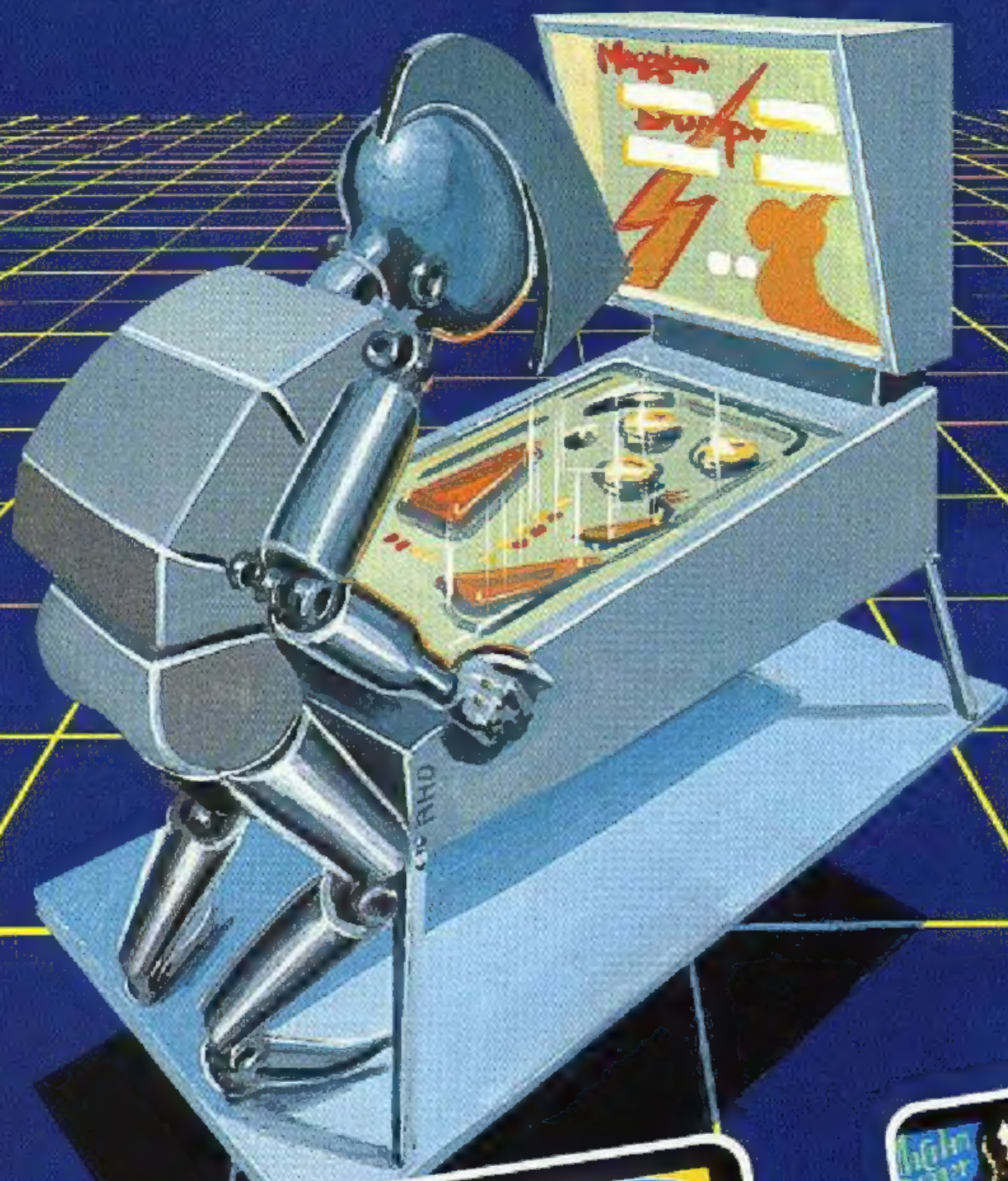
Un bon point doit être décerné à ce programme: il respecte les particularités de l'alphabet allemand ses ä, ö, ü, et surtout son ß. Et si la parfaite connaissance des verbes forts ne suffit pas à parler allemand, il est impossible de parler cette langue sans posséder totalement les conjugaisons fortes. (Cassette Minipuce Exelvison pour EXL 100.)



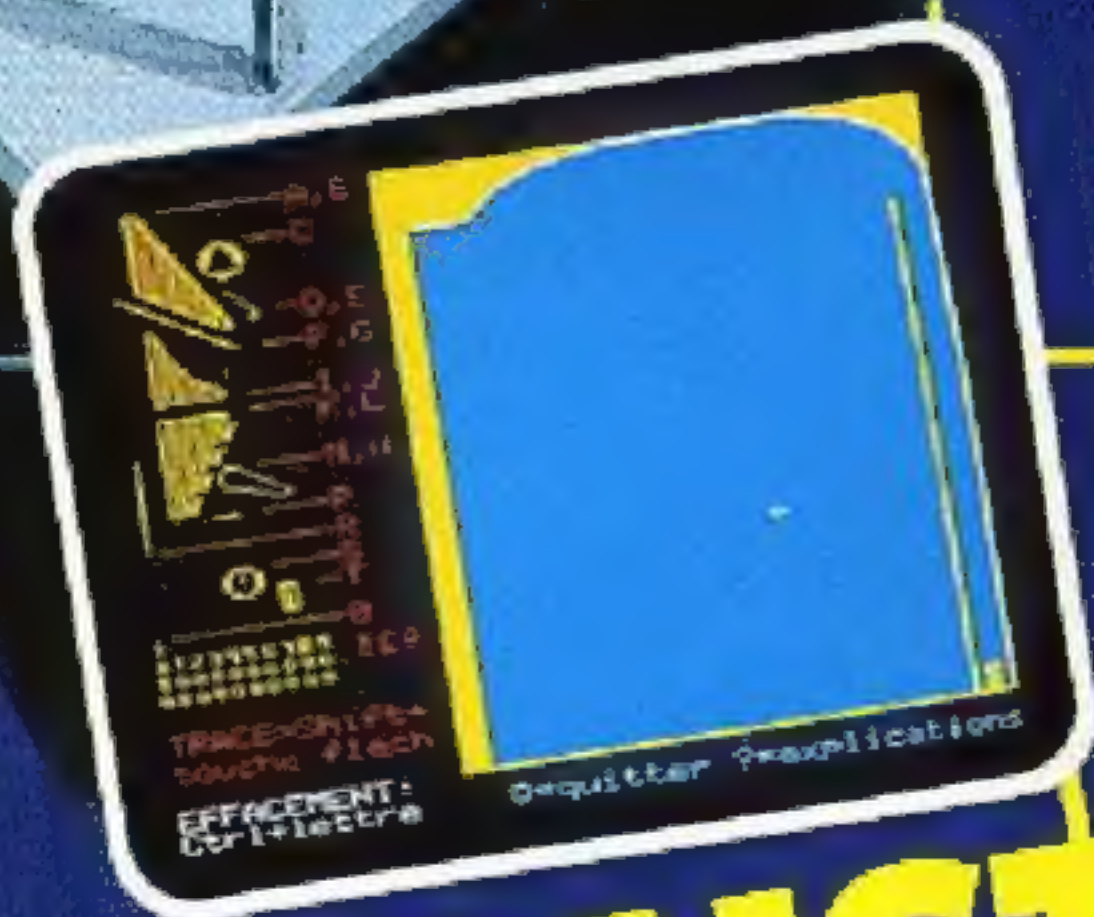
LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
<b>CALCUL MENTAL</b>	Loricels	K7	Oric/Atmos MO5	Calcul	***	***	*****	B
<b>AU PAYS DES COMPTES</b>	Edicel	K7	T07/M05	Calcul-Additions	***	****	*****	B
<b>CARTABLE</b>	Infogrames	K7	T07/M05 Alice	Calcul-Français	***	*****	*****	B
<b>LA CONJUGAICHOUETTE</b>	Belin	K7	VG 5000	Français-Conjugaison	**	***	**	B
<b>LECTURE RAPIDE</b>	Edicel	Disquette	Apple II	Lecture		****	*****	E
<b>MIMI</b>	Logidisque	Disquette	C 64	Alphabet	****	****	****	C
<b>J'ENTENDS</b>	Edicel	K7	T07/M05	Reconnaissance des sons	***	**	***	B
<b>L'OREILLE FINE</b>	Edicel	K7	T07/M05	Reconnaissance des sons	***	**	***	B
<b>PLANÈTE BLEUE</b>	Cobra Soft	K7	Oric/Atmos	Géographie	****	***	****	B
<b>VISION</b>	Loricels	K7	Oric/Atmos	Reconnaissance des formes	***	****	****	B
<b>LOGIFORMES</b>	Langage et informatique	K7	T07/M05	Logique	****	***	****	B
<b>VERBES FORTS ALLEMANDS</b>	Minipuce Exelvison	K7	EXL 100	Allemand	—	***	****	A
<b>VERBES IRRÉGULIERS ANGLAIS</b>	Minipuce Exelvison	K7	EXL 100	Anglais	—	***	****	A



# MACADAM BUMPER



Spectrum



Atmos



Spectrum

## LE FLIPPER CONSTRUCTIBLE

- AMSTRAD
- ATMOS/ORIC-1
- SPECTRUM 48k

MACADAM BUMPER incorpore non seulement un flipper paramétrable (inclinaison, vitesse, élasticité, etc...) mais aussi un éditeur grâce auquel vous construirez vous-même vos propres flippers ! Disposez champignons, cibles, flips à votre convenance ou dessinez de nouveaux obstacles ! Une option sauvegarde vous permettra de créer votre "Flippothèque" ! Un jeu aux possibilités infinies.  
Créateur : Rémi HERBULOT. En vente partout.

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE